

# SUPER GAME POWER

NOVA  
CULTURAL



JUNHO 94 - Nº 3 - 4,00 URV

SEGA • NINTENDO

## SUPER METROID

UM GUIA COMPLETO PARA  
CHEGAR BEM AO FINAL

## DRAGON BALL Z

DETONADO!

BOMBA! AS FOTOS  
DE SUPER STREET PARA  
MEGA E SNES

TODOS OS GOLPES SECRETOS  
DE ART OF FIGHTING 2

NBA JAM: MAIS JOGADORES

SGP NA COPA:  
FIGURINHAS GRÁTIS  
PRA VOCÊ  
CAMPEONATO MUNDIAL 94



MAIS DE  
**200**  
DICAS

MORTAL KOMBAT  
CHEGA PARA SEGA CD



Dê um  
**P A U S E**  
e recarregue a  
energia no



**Nenhum chefe de fase vai segurar você!**



**TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO**

<b>MEGA DRIVE</b>	
Super Street Fighter II	14
Sylvester and Tweety	30
Incredible Hulk	32
Shadowrun	33
Star Trek NG	34
NBA Jam	50
Bare Knuckle III	62
Terminator II	64
Virtua Racing	64
Chuck Rock	65
Outlander	66
Flintstones	66
Tom & Jerry	66
Dragon Ball Z	68
<b>SNES</b>	
Super Street Fighter II	12
Space Invaders	16
Feds	16
Beauty and the Beast	17
Super Formation Soccer 94	17
Tetris Flash	18
Wild Trax	18
Twin Bee R&A	22
Saturday Night Slam Masters	24
Sonic Blastman 2	25
Final Fantasy VI	26
The Jetsons	28
Pinball Dreams	28
Knights of the Round	29
Fifa's Soccer	48
NBA Jam	50
Wolfenstein 3D	64
Sonic Blastman	64
The Ninja Warriors	65
Karo the Acrobat	66
Actraiser 2	66
Super Metroid	72
<b>JAGUAR</b>	
Alien	44
Raiden Trad	45
<b>SEGA CD / MEGA CD</b>	
Soul Star	16
Kamen Rider Zo	18
Shining Force CD	19
Dark Wizard	36
Revenge of the Ninja	36
Mansion of Hidden Souls	37
Mortal Kombat CD	39
Tomcat Alley	66
Stellar Fire	66
Robo Ajeste	66
<b>3DO</b>	
Night Trap	40
Sewer Shark	41
Total Eclipse	65
<b>MASTER SYSTEM</b>	
Deep Duck Trouble	54
Chuck Rock	65
<b>ARCADE</b>	
Super Street Fighter II Turbo	54
Art of Fighting 2	56
<b>PORTÁTEIS</b>	
Battle Tank (GG)	46
Spider Man (GG)	46
Sonic & Tails (GG)	62
Masters of Combat (GG)	63
<b>PC</b>	
Epic Pinball	79

# SUPER GAMEPOWER

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

Finalmente reveladas as imagens do console Saturn. Saiba a situação do novo aparelho **10**

### PRÉ-ESTREIA

Super Street Fighter II para Mega e SNes: as primeiras fotos só aqui na SuperGP **12**

### ARCADE

Veja o que mudou na versão final de Super Street Fighter II Turbo **56**

### GOLPE FINAL

Todos os golpes secretos devastadores de Art of Fighting 2 e o chefe secreto: Geese Howard **58**

### SUPERGP DICAS

As melhores dicas do pedaço. Quer controlar Shive de Streets of Rage III? Se liga em SuperGP Dicas **62**

### DETONADOS

Super Metroid: termine bem e rápido. Golpes e táticas em Dragon Ball Z para Mega **68**

### COMPUTER ZONE

Conheça o ramo mais quente da indústria do erotismo, o CyberSex **78**

### SUPERGP EXPRESS

Chegaram os comics do ano: 4 volumes sofisticados com grandes momentos da Marvel **80**



Boa safra de jogos para Sega CD, entre eles Dark Wizard



Master System em alta com Deep Duck Trouble



Capcom ataca com SSF II para SNes e Mega



Dragon Ball Z: Goku e Cia. agora no Mega Drive

# SUPER GP CARTAS



## Akira E. A. Gora

Este mês vou apontar uns erros nos inúmeros golpes e dicas dados da segunda edição da melhor revista de games do país, a **SuperGP**. Para quem ficou sem dois golpes de Mortal Kombat, aqui vão: na página 59, a Friendship de Mileena se faz da seguinte forma: segure defesa e ↓↓↑↑ + chute alto. A dica que faltou na página 62 (Mortal Kombat) é ←↑→←↑ (não tinha ficado bem claro). Real Pinball é um jogo de 3DO em formato CD, feito pela Data Works. Na matéria de **Super Street Fighter II X** o super combo de Balrog é (c) ↓↓↑↑ + chute. De resto, a revista arrasou. Até o mês que vem.



## O JOGO NÃO TÃO FRÁGIL

**P**rimero gostaria de parabenizar a junção das duas melhores revistas de games do Brasil e deixar meu protesto contra um espaço especial para meninas que curtem games. Nós não queremos um tratamento "especial". Essa coisa de que videogame é coisa de menino já era. Muitas meninas curtem games. Não vão caber naquele mísero espacinho. Aposto que isso é idéia do Chefe. E também aposto que a Marjorie e os outros concordam comigo. Aproveito para perguntar onde posso achar o CD do



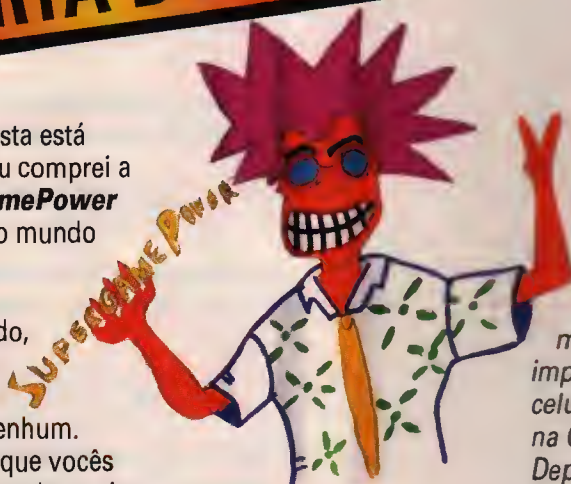
Angra. Beijão para todos.  
Marcia L. T. Corrêa  
São Paulo, SP

**Marjorie Bros:** O Chefe tava doido para responder à sua carta, mas não deixei. O machão não sabe nada de mulher, embora pense que sabe tudo. Tô até a fim de trocá-lo por dois brotinhos de 18 anos. Mas a idéia não foi dele, foi minha. Sei que muitas meninas curtem games, mas elas não escrevem pra gente. Para incentivá-las, criei um espaço só delas. Depois, o Chefe botou um título machista, "Jogo Frágil". Só se for no game dele. Outro beijo e continue escrevendo. O CD do Angra você acha na Rock Brigade, fone: (011) 284 7428.

## A CARTA DO MÊS

A sua revista está demais. Eu comprei a **SuperGamePower** nº 1 e todo mundo aqui ficou pedindo emprestado, mas não emprestei de jeito nenhum. Claro, porque vocês têm que vender mais e eu torço para que vocês sejam a melhor. Agora, uma pergunta, o Chefe continua na luta agora na nova revista?

Jean Robert L. Andrade  
Itabuna, BA



## O CHEFE

**Resposta do Chefe:**  
Graaande garoto. É isso aí. Fale para todo mundo comprar a **SuperGP**. Quanto mais vender,

melhor ficará. Quanto à sua pergunta: O Chefe não abandonará a luta por nada neste mundo. Podem oferecer dinheiro, mulheres, iates, carros importados, telefones celulares, um carguinho na Câmara dos Deputados, o que for. **SuperGP** forever!





Se desde o princípio  
você suspeitou que a  
Tec Toy ia fazer um  
super jogo do Chapulim,  
então acertou na mosca!  
Ou melhor, no morcego, na  
múmia e nos outros seres  
asquerosos que o nosso  
herói vai enfrentar, com  
a sua ajuda, no castelo do  
Conde Drácula. Tudo com  
movimentos friamente  
calculados, é claro!  
Aproveite-se da nobreza  
desse jogo. E mostre que  
você é um dos bons.

# Chapolim. x Drácula.

Um Duelo Assustador

ADIVINHA QUEM  
VAI CONTAR COM  
A SUA ASTÚCIA?

**SEGA** Master System®

**TEC TOY**

# ARTE NO ENVELOPE

Rubens Guilherme Presenti levou o cartucho de 16 bits este mês com uma rendição "cool" de Johnny Cage, lutador de Mortal Kombat.



Walmir da Silva Santos, Guarulhos - SP, esse cara já ganhou a última, é 10



Rubens Guilherme Presenti, de Caieiras - SP papou o cartucho



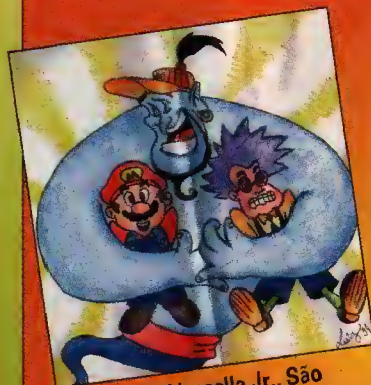
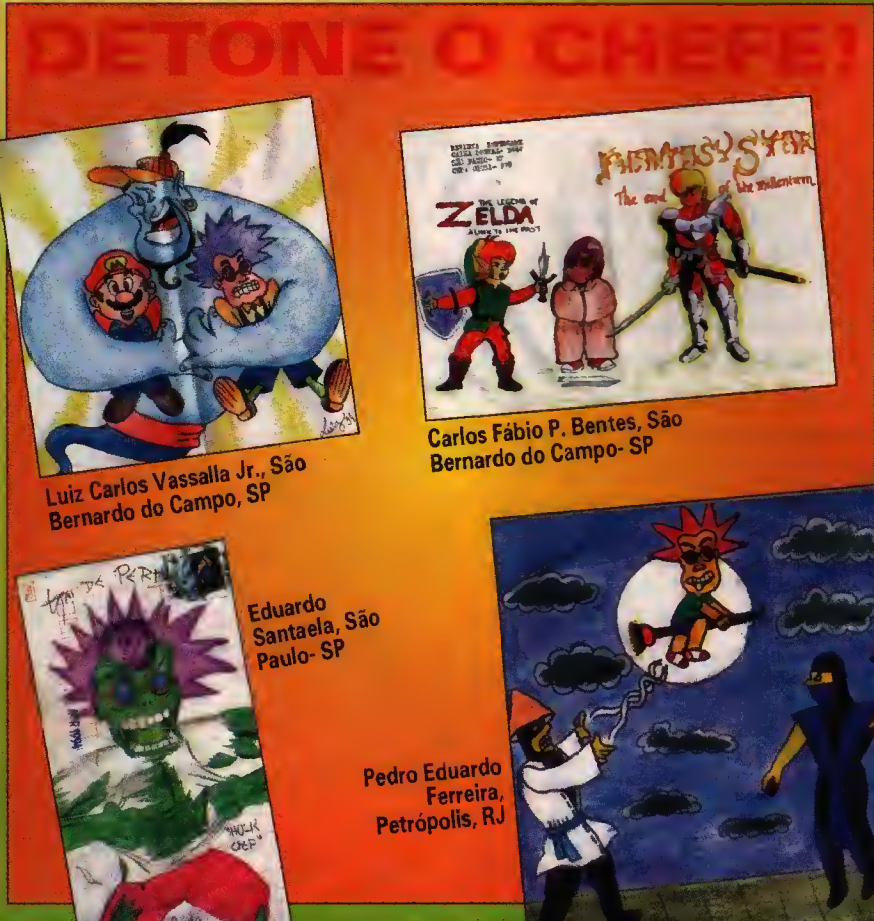
Denis C. Y. Takata, Tupã - SP



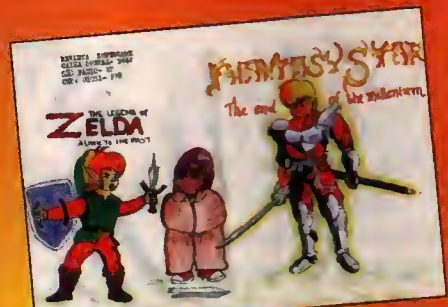
Carlo Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo - SP



Gustavo Alberto C. Moore, Rio de Janeiro - RJ



Luiz Carlos Vassalla Jr., São Bernardo do Campo, SP



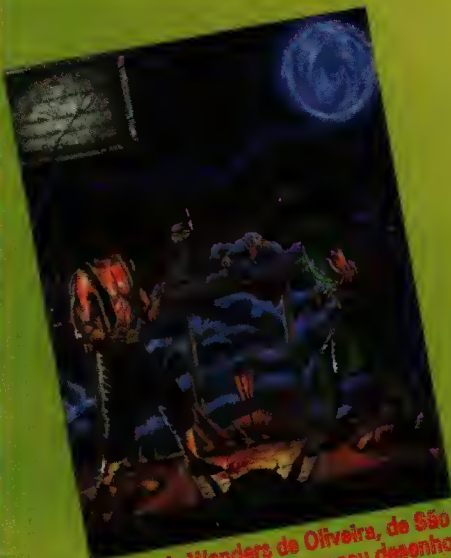
Carlos Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo - SP



Eduardo Santaella, São Paulo - SP



Pedro Eduardo Ferreira, Petrópolis, RJ



Oriy Wanders de Oliveira, de São Paulo, SP, entregou seu desenho pessoalmente

# Super GP Responde

**N**a última **SuperGP**, li a carta do Ailton e fiquei com umas dúvidas que só vocês podem responder. 1) É preciso algum truque em Star Fox para entrar no buraco negro? 2) Como faço para abrir a porta da direita na última fase de Flashback?

**Ricardo Bulhões dos Santos**  
Campinas, SP

**MX:** 1) No estágio 2, do nível 7, existe uma fileira com 5 asteróides. Acerte o do meio quando bem próximo. Do lado esquerdo surgirá um

asteróide com ar maligno. Destrua-o. 2) Atire na bola da esquerda, desça e mate o Alien, vá para a direita, atire na bola da direita, desça e mate o Alien até destruir todas as bolas. Boa sorte.

Baby, será que você sabe quando sai Samurai Shodown para SNES?

**Daniel Santana**  
Diadema, SP

**BB:** A empresa japonesa Takara já está fazendo o jogo. Deve sair dentro de três meses.

## BRONCAS

**E**stimadíssimo e carismático Chefe. Escrevo para relatar meu desapontamento com os gamemaniacos do Brasil inteiro que insistem em desenhar Sonic e Mario "trocando cortesias" nos envelopes. Ora, não importa o sistema, Sega ou Nintendo. Devemos unir-nos contra a censura, principalmente nos EUA!

**Fernando B. Mendonça**  
Manaus, AM

**Lord Mathias:** Tô contigo e não abro, mano. Game sim, censura não.

Obá Chefe e Cia! Todos aqui adoram a revista. Mas vocês raramente publicam cartas do meu estado. Publiquem a minha carta e receberão um bolo de milho que só sergipano sabe fazer!

**Caio Henrique F. de Souza**  
Aracajú, SE

**Resposta do Chefe:** Ai está a prova de que nada temos contra o belíssimo estado de Sergipe. Diante de tão deliciosa proposta de suborno, não consegui resistir. Mas não se esqueça que terá que ter bolo para mim, para a Marjoriezinha, Kamikaze, Akira, Baby e Lord (este rapaz é um espanto, come mais que Faustão), sem falar da minha secretária.

**SUPERGAMEPOWER**  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP - CEP 01050-970

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**  
**TEC TOY**  
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

# THUNDER GAMES

**SEGA**  
**TEC TOY**

**Bonés**  
NBA e NFL

**Fone/Fax: (011) 917-2228**

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA

SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

**Filmes**  
**Infantis**

**LIGUE**

**REMETEMOS PARA**  
**TUDO BRASIL VIA SEDEX**

**AGORA**

**VALORIZE SEU REAL!**

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

# FASE BÔNUS

Caros amigos da **SuperGP**, já colecionava as edições separadas e agora está o máximo essa união das duas. Mais de 80 páginas de pura emoção. **PARABENS.**

**Patrícia Liné**  
Araruama - RJ

**Marjorie Bros:** Obrigada, gata. É bom ver que a mulherada tá começando a escrever. Continue!

Ai pessoal da **SuperGP**, a revista está demais, na base do melhor, impossível. Vocês conseguiram juntar o que havia de melhor na **Supergame** e na **Gamepower** com alguns detalhes detonantes.

**Luiz de Rizzo Ramalho**  
São Paulo - SP

Quero parabenizá-los pelo casamento animal de



**Supergame e Gamepower:** dois imbatíveis são ainda mais imbatíveis que um.

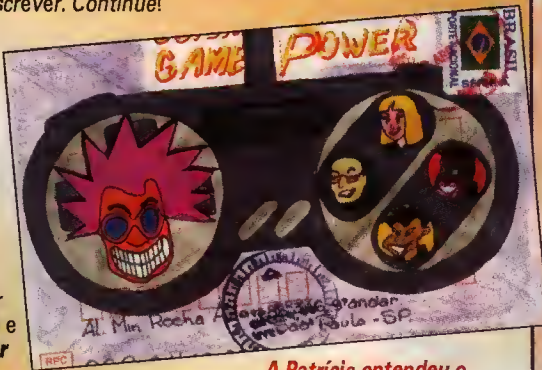
**Julio Cesar Pereira**  
Santos - SP

**Baby Betinho:** 'Brigado. Também tô achando legal trabalhar com o nosso querido Chefinho. Dê um grande abraço na turma da Vila Belmiro, especialmente no grande Serginho Chulapa.

Eu era leitor assíduo da revista **Supergame**, colecionava desde a edição número 7; o meu primo colecionava a **Gamepower**. Adoramos a idéia de juntar as duas melhores revistas numa só!

**Ebemézer Pinto Beraldo**  
São Gonçalo - RJ

**Marcelo Kamikaze:** Estimado Ebemézer, nós também adoramos! E pode esperar que mês que vem tem muito mais!



**A Patrícia entendeu o espírito da coisa**

Oi pessoal da **Supergame**, eu achei arretada a sua fusão com a **Gamepower**. O Chefe vai aproveitar muito que vai estar juntinho à sua amada Marjorie. Arrebente Chefião!

**Romulo de Freitas Filho**  
Recife - PE

**Marjorie Bros:** Se o Chefe começar a encher muito, eu mando logo plantar batata!

Agora é que não tem pra ninguém mesmo. O que era bom ficou melhor ainda. Quero parabenizar todos que criaram esta revista animal.

**Dênys K. Horita**  
Atibaia - SP

**O Luiz Ramalho é um típico Dragonball Z-maniaco**

## ANIMAL

**Cavê de Azevedo Rocha, de Lorena, SP é o único recordista este mês. Cavê mandou várias fotos de telas de jogos que lhe valeram o cobiçado título de Leão da SuperGP. Entre os records está um 7.928.800 no nível Pro de Outrun. Boa, garoto.**



**Mandem fotos dos seus records já!**

## O MUNDO MARAVILHOSO DE ATARI 2.600

Sugestões de uso para a velha máquina

Rua Santa Ifigênia em São Paulo.

**Wagner Muta Batista**  
São Paulo - SP

1) Ache um banana com cara de trouxa e fale para ele que é o novo 64 bits da Atari. Aí, aproveite e venda-o por US\$ 280.

**Paulo Paiva Nuccetelli**  
São Paulo - SP

2) Use-o como escudo quando for apanhar dos pais.

**Adrian Sobral Galat**  
Santos - SP

3) Sinta o prazer de vê-lo derretendo dentro do microondas (*Nota da Redação: não tente fazer isso em casa!!!!*).

**Alexandre T. Tanaka**  
Bauru - SP

4) Tire as peças que ainda funcionam e venda-as na

Fiquei decepcionado com uma só coisa na Revista. As sugestões para quem não sabe o que fazer com o Atari 2.600. Não fossem estes desbravadores, não estaríamos hoje jogando SNes. Atari é o pai do Nintendo que é o pai do Super NES! E ninguém fica desmoralizando o pai e o avô. As minhas 10 sugestões do que fazer com a velha máquina são: Q-Bert, Moon Patrol, Frost Bit, Seaquest, Air Raider, Montezuma, Asteroides, Pitfall, Enduro e Swordquest.

**Lord Mathias:** Ô mano, era só uma brincadeira...





# GAME IDEIA

**T**enho em mãos um jogo pronto para Arcade, com ilustrações, história e instruções. Chama-se "Thunder Warrior". É um jogo de luta entre bárbaros, tipo Art of Fighting e queria mandá-lo para a SNA do Brasil. No modo básico, você luta com cinco personagens guerreiros: dois bárbaros, duas guerreiras e uma

criatura extremamente selvagem. Os gladiadores estão



à procura da feiticeira do castelo do Trovão, que fora capturada por um misterioso ser... Existem, ainda, uma série de golpes especiais, mortais, técnicas especiais de luta, etc...

*Wagner M. da Costa Valinhos, SP*

*Baby Betinho: Achei a sua idéia tribal. E eu até gostaria de conhecer esta mina extremamente selvagem.*

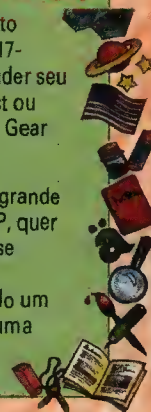
## GAME CLUBES

Real Clube de Games. SNes e Mega. Para se associar, envie mil cruzeiros e endereço para Av. Marginal, no. 170, Jardim Santa Candida, Diadema, SP, CEP 09910.000.

## CLASSIFICADOS

André Amaral, de Santo André, SP, tel: (011) 717-0441, está afim de vender seu Master Super Compact ou trocá-lo por um Game Gear ou Game Boy.

Pedro Luis, jogador e grande leitor de São Paulo, SP, quer vender tudo para ver se compra um 3DO. Por enquanto tá oferecendo um SNes com controle e uma fita. O fone é (011) 205-9099.



- ★ COMPRA
- ★ VENDA
- ★ TROCA
- ★ LOCAÇÃO

### CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE  
6 URV's

SUPER NES  
10 URV's

NINTENDO  
4 URV's

TUDO COM GARANTIA  
SOLICITE NOSSA  
LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP  
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

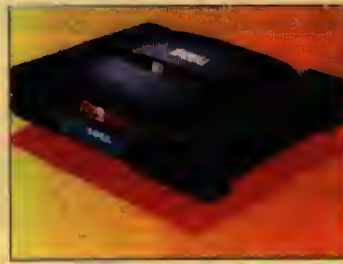
## SATURN SAI DE ÓRBITA E PREPARA ATERRISSAGEM NO PLANETA VIDEOGAME



*O design é dos mais modernos e seu poder é enorme: "nível" de 64 bits graças a 2 chips*

**F**inalmente foram divulgadas algumas fotos do Saturn, o console de 32 bits da Sega que está causando a maior expectativa no universo dos games. O design inspira modernidade, assim como sua cor, o prata. Nada mais adequado para inaugurar a

nova geração de consoles de videogame. A tampa do CD apresenta o mesmo estilo utilizado no Sega CD 2. Na parte traseira do console se encontra a entrada de cartuchos. Na dianteira estão localizadas as entradas de energia e o acesso para CD, assim como



*O que não passava de um projeto está para se tornar realidade e já estão no forno muitos e bons jogos*

as portas de joysticks (cujas imagens ainda não foram reveladas). Algumas modificações podem ser ainda introduzidas no aparelho, com o objetivo de baratear seu custo para o consumidor (vamos torcer para que obtenham sucesso, não é mesmo rapazes?). As especificações técnicas foram

definidas: o aparelho vai trabalhar com 2 chips SH2 (Hitachi 32 Bits e 50 MIPS), com processamento dividido. Por conta desse macete, o Saturn passa a ter um "nível" de 64 bits. Mas não pára por aqui: serão 36 Mega de RAM, 16 milhões de cores, polígonos com sombras e textura, sprites com zoom e rotação independentes, 5 camadas gráficas e 32 canais PCM. Apoio para o projeto parece que não vai fazer falta: além



do poderoso grupo conhecido como Big 6 (que reúne Capcom, Konami e outros pesos-pesados do setor), mais 150 softhouses e a gigante da informática Microsoft prometem marcar presença nessa parada. A Sega informou ainda que vai empregar o Titan, uma placa de arcade (64 bits) que apresenta compatibilidade com o Saturn. Dessa maneira, os jogos de arcade poderão ser convertidos com grande facilidade para a nova estrela dos consoles. Notícia melhor do que essa só mesmo se chover dólar na cabeça da rapaziada.



### MUDANÇAS?



*O Saturn pode ainda sofrer modificações antes de chegar às lojas. Mas o objetivo é mais que justo: torná-lo mais barato*

## SAMURAI VIRÁ EM 32 MEGA

A Takara, fabricante de games japonesa, largou na frente na corrida dos cartuchos de 32 Mega. Mal acabou de anunciar o primeiro cart (Fatal Fury Special) e já está com planos para lançar um segundo título com 32 Mega, **Samurai Showdown**. O lançamento está previsto para outubro, nos Estados Unidos. O mistério

em torno do preço com que o cart vai chegar às prateleiras das lojas continua. Mas não deve ser dos mais baratos...



## GAMES VÃO TER DISPUTA MUNDIAL

A Blockbuster Video aliou-se à **Gamepro** e está promovendo o Campeonato Mundial de Videogame de 1994. Entre os requisitos básicos, o jogador não deve ter mais que 20 anos de idade e residir oficialmente nos EUA, Canadá, Austrália, Chile ou Inglaterra. Serão três semanas de disputa em jogos para SNes e Mega Drive. Para SNes, o jogo da primeira semana é **NBA Jam**, na segunda o **TMNT** (Turtles) e o último é o **Clay Fighter**. A ordem para Mega é **NBA Jam**, **Sonic 3** e **Virtua Racing**. O primeiro lugar em cada categoria ganha uma viagemzinha para San Francisco, Califórnia, onde vai ser o Editor da **Gamepro** durante um dia, conhecer a Capcom e a Electronic Arts. Tudo



Quem vai dar uma de Jordan?



Sonic é um dos desafios



A velocidade vai reinar

isso fora os prêmios. Tem gente aqui da redação que daria o dedo mindinho para entrar nessa boiada. Pena que o Brasil ficou de fora da mamata!

# JOGUE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ESCANTEIO!

Com SGP ESPECIAL FUTEBOL você vai dar de goleada nessa Copa do Mundo! São mais de 30 jogos para **TODOS OS SISTEMAS**, incluindo:

- Fifa Soccer para Mega Drive;
- Super Formation Soccer II para Snes;

**E ainda:**

- Estratégias para até 4 jogadores simultâneos.

Prove que, além de fera, você também é craque!

Drible seus adversários e garanta já seu SGP ESPECIAL FUTEBOL!

**NAS BANCAS!**



NOVA CULTURAL

**SUPER GAMEPOWER**  
PREÇO: TABELA COM O VENDEDOR  
SEGA NINTENDO  
EDICÃO ESPECIAL  
31 JOGOS ELETRÔNICOS DE **FUTEBOL**  
FIFA SOCCER : Táticas e : FORMATION  
um gol de : estratégias : SOCCER  
placa para

# PRÉ ESTRÉIA



Por Slader Quan

Recebi um interurbano de um admirador anônimo que me levou a investigar as vias oficiais e descobrir: está confirmadíssimo o lançamento simultâneo de **Super Street Fighter II** para SNes e Mega Drive, com a otimista previsão para julho. Tem mais: virá completinho, com três estrelas de seleção de velocidade! A única coisa que a Capcom não planejou para este cart são os movimentos Super Turbo do arcade. Então preparem-se para a matéria sobre uma das melhores conversões do arcade do ano.

## DE CAIR O QUEIXO

Amigos da **SuperGP**, acreditem, o jogo é de desabar queixo de qualquer jogador que tenha os miolos em seu devido lugar. Os novos personagens, combinações, o trampo de arte fantástico e grande



sistema sonoro foram desenvolvidos para superar a falta de velocidade em relação ao turbo. Além do mais, os carts para sistemas domésticos virão com três estrelas de velocidade, e a mais rápida chega bem perto da versão de arcade. **Super** entra para o Guinness Book como o jogo de maior memória no sistema - 32 bits (nada mais nada menos que o dobro do original **SF II**) Desde os backgrounds até as telas de abertura, os



elementos são de arrasar: Ryu disparando sua Fireball com efeito cinematográfico de frame-por-frame, Cammy trajada como uma gata parda e Chun Li com sua Fireball inalterada. Das combinações Hyper Fist de Dee Jay aos Dragon Punchs mortais de Ken, cada manobra e técnica estão completamente aplicáveis. A parte sonora soa como uma transposição clara do arcade. Graças ao Q-Sound, você poderá ouvir cada

instrumento, incluindo guitarras elétricas no estágio de Fei Long e o rugido do Tigre de Bengala durante o Tiger Move. Entretanto, o efeito de eco é usado diferentemente no SNes.

## VOLTA AO MUNDO EM 15 SEGUNDOS

Além das estrelas de velocidade, a Capcom adicionou dois novos modos divertidíssimos. Um

## THE NEW CHALLENGERS!



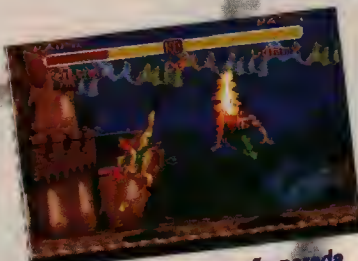
O Cannon Drill de Cammy contra o Rekka Ken de Fei Long



O Hawk de T. Hawk contra o Dread Kick de Dee Jay



O Spinning Knuckle de Cammy consegue evitar as bolas de fogo se o timing do golpe for correto



Os golpes de Cammy são parada dura



O Thunderstrike de T. Hawk contra o Max Out de Dee Jay



O Storm Hammer de T. Hawk



O Hyper Fist de Dee Jay

## NEW MOVIES!



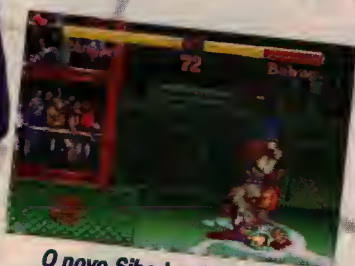
O novo Siberian Bear Crusher de Zangief se dá mal contra o novo Hadoken Vermelho de Ryu



O novo Flying Psycho Fist contra a nova bolinha de Chun-Li



O novo Off-The-Wall Claw Thrust versus o novo Hadoken de Ryu



O novo Siberian Suplex de Balrog



A nova Joelhada Tiger de Sagat enfrenta o Shoulder Butt de Balrog



O Shouryuken Flamejante de Ken bota pra ferver



deles é o Time Challenge, onde dois jogadores competem para ver quem pode acabar com os oponentes da CPU mais rápido. Tournament Battle é uma eliminatória simples entre oito jogadores, idêntica às limitadas

sempre, e o Group Battle é igual ao do lançamento do ano passado para Mega Drive, **Special Champion Edition**. O preço será salgado, mas tudo indica que vai valer a pena: entre US\$ 70 e US\$ 80.

### O SUPER É MESMO SUPER?

Passados os três anos iniciais de sucesso absoluto e incontestável, poderia o velho **Street Fighter** ser desbancado por títulos



Dá só um bico na nova tela de seleção de personagens



O Tournament Battle coloque vocie num torneio de 8 lutadores

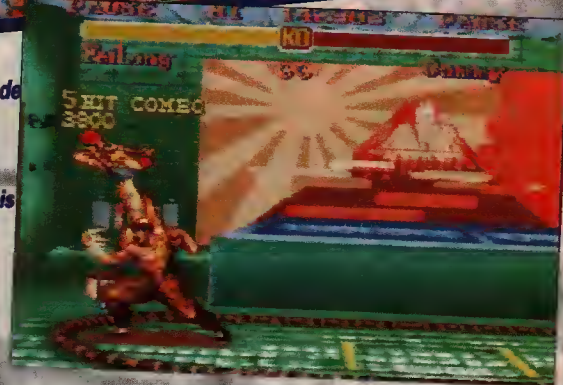


Ok, você venceu no Tournament Battle

máquinas de arcade Tournament Battle. O Super Battle Mode é o mesmo que o Game Start, Versus Battle continua o mesmo de

como **Mortal Kombat II**? Segundo as previsões dos astros parece que vai ser muito difícil! A cada nova

O novo marcador de Combos indica quantos golpes seguidos seus serão indefensáveis



versão que é lançada, o jogo aparece modificado radicalmente, sempre se aprimorando nos quesitos jogabilidade e diversão. E a luta continua! Em matéria de jogos de luta, a saga **Street Fighter** continua monopolizando a preferência da galera. E tenho dito.



# PRÉ ESTRÉIA



Por **Baby Betinho**

A Capcom quebrou mais um recorde com seu carro-chefe. A versão para Mega do **Super Street Fighter II** terá, pasmem, 40 MEGA! (20 no SNes) Por isso, os gráficos são fiéis ao arcade. O som é uma incógnita, mas espera-se o mesmo nível. A grande novidade do **Super Street** são os 4 novos guerreiros: Cammy, T. Hawk, Dee Jay e Fei Long. Além disso, os antigos lutadores ganharam movimentos, em especial os chefes. Houve a introdução dos technical bonus. Agora podem-se contar com 3 tipos de duelos: o tradicional, o group battle (já existente no **Special Champion Edition**) e o Tournament (parece com o do arcade). O preço? Um pouco mais que os outros da série: em torno de US\$ 80. Qual a melhor versão? - perguntaria o leitor. Resposta: estão no mesmo nível, opte pela versão do console de sua preferência.



**Ryu, agora com 2 hadoukens (normal e fire) encara o novato mas poderoso Thunder Hawk. Muita coisa mudou: cenários, os rostos dos lutadores na tela de seleção e sons. Este último contém instrumentos novos e Q Sound no arcade**



**O Shouryuken forte de Ken agora é uma brasa, e acerta até três vezes quando próximo**



**Fei Long tem uma espécie de Shouryuken com chute. Esse é outro golpe poderoso**



**Balrog usa a parede com seu novo golpe, que consiste num vôo com as garras**



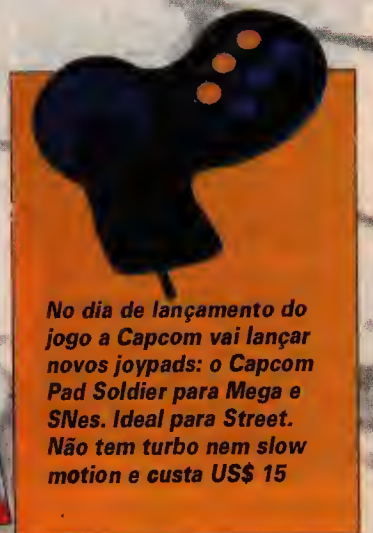
**A inglesa Cammy possui golpes que atravessam magias, o Accel Spin Knuckle (dols acertos)**



**Chun Li ataca com seu Kikouken (novo comando e gráfico) em Vega, usando seu Devil Reverse (novo golpe)**



**T. Hawk mescla técnicas de Ryu e Zangief**



**No dia de lançamento do jogo a Capcom vai lançar novos joypads: o Capcom Pad Soldier para Mega e SNes. Ideal para Street. Não tem turbo nem slow motion e custa US\$ 15**

QUILOS DE CONSOLES,  
DÚZIAS DOS MELHORES CARTUCHOS,  
JOYSTICKS A GRANEL.



**A NOVA VIDEOGAME STORE  
ONDE O FREQUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.**

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer

qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

**TEC TOY**

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**

JOGOS PARA PC E AMIGA

**ARMAZÉM ELECTRIC CO.**  
R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010  
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

AGORA SÓ FALTAM OS FREGUESES.

# PRÉ ESTRÉIA

SNES

## SPACE INVADERS

taito

disponível

2 mega



O velho sucesso de 1978 volta igualzinho para SNes. Na época, **Space Invaders** era mais badalado que **Street Fighter** e **Tetris** juntos. São 4 opções: original (preto e branco), celophane (imita a versão com celofane), right up (com um fundo) e color (colorido). O jogo é simples, basta detonar todos os alienígenas que descem de cima para baixo na tela. Para isso, você conta com um canhão que pode disparar apenas um tiro por vez. Um grande lançamento para "old timers", como o Chefe!



*Desafie seu pai numa das quatro versões do clássico jogo de invasores espaciais*

SEGA CD

## SOUL STAR

hudson

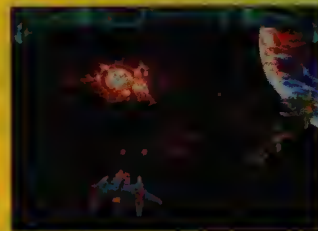
julho

CD



Mais uma surpresa para completar a longa lista de shooters de Sega CD: **Soul Star**. À primeira vista pode-se decepcionar com a concepção clássica dada ao jogo, mas com a jornada, o piloto é levado a cenários nunca antes navegados... digo, sobrevoados. Como membro do Cryo-Commands, você tem que aniquilar os Myrkoids da galáxia. A perspectiva é de trás da espaçonave com

um super-painel de controle no canto superior da tela. Dois jogadores podem coordenar ataques simultâneos. Os alienígenas saem na sua cola, com investidas fulminantes. Promete grande jogabilidade.



*Acabe com planetas estranhos*



*Detone os Myrkoids!*



*Perspectivas em 360º*

SNES

## FEDA, THE EMBLEM OF JUSTICE

yanoman

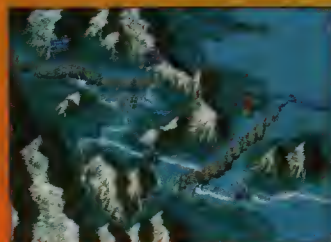
julho

20 mega



Se você é chegado num RPG-Simulador, eis a pedida. **Feda, the Emblem of Justice** conta com o mesmo estilo, o mesmo produtor e o mesmo "character designer" (criador de personagens) de **Shining Force I** (Mega). Trocando em miúdos, trata-se de um **Shining Force** para SNes. Nas cenas de batalha, você e o CPU movem seus personagens cada um seguindo sua vez (parecido com xadrez). A vez é definida pela agilidade dos personagens, quer dizer, o mais rápido começa e

assim por diante. Quando se encosta com um inimigo a batalha se inicia, representada por uma "demo" (tela de demonstração) fantástica. Podia sair em português!



*Os gráficos são de primeira*



*A história é boa, por enquanto só pra quem lê japonês*



*O estilo é puro Shining Force*

*Este é o Brian, líder dos rebeldes*





julho

8 mega



**C**onversão do espetacular desenho animado da Disney. Os gráficos se mostram tão belos quanto o filme. Poderemos estar diante de mais um jogo do nível de **Aladdin**. Você controla o príncipe que foi transformado numa fera por uma bruxa. Para voltar ao seu estado normal, é preciso encontrar alguém que o ame de verdade antes que as pétalas da rosa preservadas debaixo de um vidro caiam. Os movimentos da fera se mostram bem vivos, como no desenho. A brilhante trilha sonora também é a mesma. Muitas cenas do filme estão presentes, como a aquela em que a Fera é atacada por lobos e a dança com a Bela, ou Bell. Ou seja, tudo indica que o cartucho poderá ser tão espetacular quanto o desenho. Se você não viu o desenho, veja. Assim poderá curtir ainda mais o jogo quando chegar.



Os gráficos são demais



A história é igual à do cinema



Nenhum detalhe foi esquecido



Você controla a Fera



junho

junho

8 mega

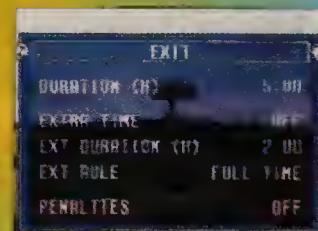


O campo está bem maior na versão feita para a Copa de 94

**U**m dos melhores jogos de futebol para SNES ganhou a versão Copa do Mundo 94. São 24 times nacionais agora. Pode-se definir quem vai bater faltas e escanteios, escolhendo entre um número maior de jogadores. São vários modos de jogo com destaque para o Tournament, um torneio onde participam 24 times. As regras podem ser alteradas: ligar ou desligar tempo extra, ligar ou desligar tempo perdido em cobranças, etc. Existe, ainda, um modo para quatro jogadores simultâneos com o adaptador apropriado. O que já era bom vai ficar ainda melhor!



24 times no modo league



As opções são detalhadas



Defina quem bate escanteio



# PRÉ ESTRÉIA

MEGA CD

## KAMEN RIDER ZO

tohei

disponível

CD



**J**ogo no estilo **Time Gal** e **Road Blaster**, protagonizado pelo herói da série **Kamen Rider**. Tudo rola como se fosse um filme. No momento em que surgir o sinal na tela você aperta o botão correspondente, mas são necessários reflexos de aço, pois se dispõe de mais ou menos meio segundo para executar a operação. Existem certos pontos em que o jogo faz lembrar um adventure no qual se faz determinada opção tornando a aventura multidirecional, quer dizer, existem vários meios para chegar ao final ou aos finais. A digitalização foi feita com capricho. Amantes de **Dragon's Lair** vão se amarrar.



*No geral, siga as orientações do jogo. Em certos pontos devem-se tomar decisões que interferem no enredo.*

SNES

## WILD TRAX

nintendo

disponível

8 mega



*Wild Trax: muitos parâmetros, 3 pontos de vista, gráficos poligonais e adrenalina*

**A** novela chegou ao fim. O segundo jogo com o chip Super FX afinal vai mostrar a sua cara. Trata-se de um jogo de corrida com gráficos em polígonos. A movimentação é super realista: cada pneu recebe uma força diferente para cada situação, se assemelhando com carros de verdade. Existem 4 carros à sua escolha e 3 pontos de vista, os mesmos já vistos em **Star Fox**: visão de cockpit, visão próxima e visão afastada. E 4 Modos de jogo com destaque para o **Stunt Trax**, onde as pistas são fora do normal com rampas. Será que vai conseguir superar o fantástico **Virtua Racing**?



*De cima para baixo, as máquinas à sua disposição: 4WD - alta aceleração e aderência; Coupé - maior controle, mas muitas derrapagens; Formula Type - o mais veloz, bom controle mas chassi fraco; 2WD - acima da média, mas seu equilíbrio deixa a desejar por conta de só ter 2 rodas.*



*Quando é ativado o modo para 2 jogadores a tela se divide. Quem será o mais rápido?*

SNES

## TETRIS FLASH

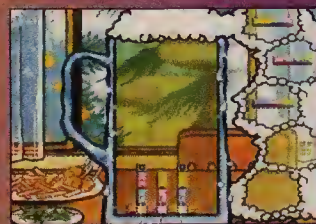
bps

julho

8 mega



**I**dêntica à versão para Nes, excetuando os gráficos, sons (que são melhores) e um modo a mais. Trata-se do modo **Puzzle** no qual é necessário apagar todos os blocos com determinadas peças. São 100 fases para rachar a cuca. **Tetris Flash** é um pouco diferente dos outros: para apagar os blocos é necessário juntar 3 blocos da mesma cor na horizontal ou na vertical. O mais quente é jogar a dois.



*O SNes promete ser o oásis da série Tetris*

# SHINING FORCE CD

julho

cd



*Com um belo trato nos caminhos e sons*



*As demos de batalha já são marca registrada*

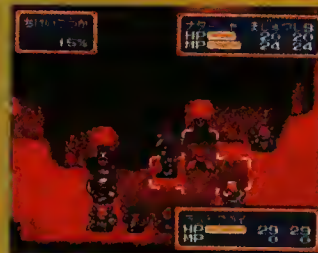


*Também há novidades: um mapa secreto inexistente no Game Gear*



*Além dos mapas escondidos, esta versão também vai contar com guerreiros secretos*

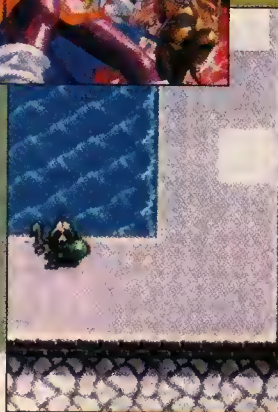
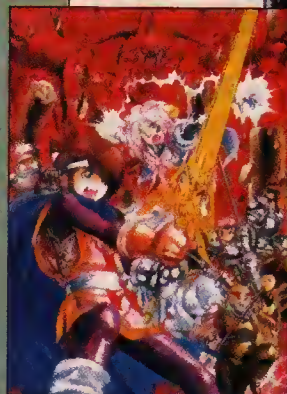
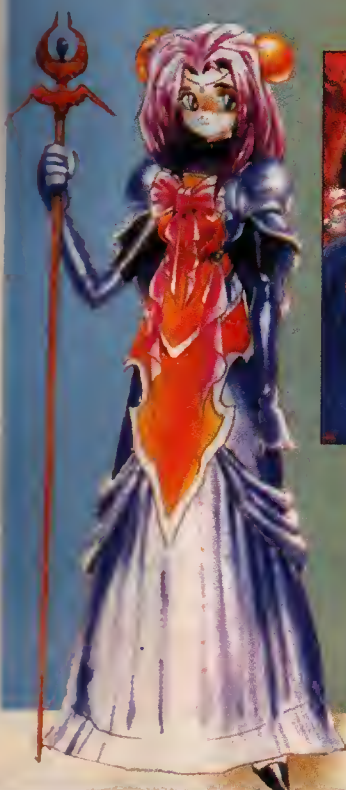
Um dos RPGs de maior sucesso da Sega vai ganhar uma versão para CD. Além de 2 jogos no Mega e 2 no Game Gear (quando vier a versão para Master?). O CD se baseia nas duas versões para Game Gear: isso mesmo 2 jogos em 1 (está virando moda). Os gráficos foram refinados e o som será mais estral. Ainda: esta versão contém cenários extras inexistentes no Game Gear. O forte de **Shining Force CD** são as batalhas e, como no Game Gear, as cenas RPG das cidades foram cortadas. Imperdível para fãs desse jogo.



*A segunda parte começa com o roubo da espada negra*



*Detalhes foram incluídos, o que muda totalmente a impressão*



**SNES**



Por **Baby Betinho**

O terceiro jogo de luta da série **Ranma** chega bem superior aos outros dois. Esta versão permite provocar o adversário e, depois de fazer isso por um certo tempo, o seu medidor de energia começa a piscar. Nesse momento, o seu ataque torna-se mais forte, além de ser possível empregar os golpes fatais. Conta com os tradicionais modos de jogo Story e VS. No modo Story, nada de novo. Já no VS a coisa esquenta. Além do VS mode normal ainda existe o Tag Match mode, onde se escala uma dupla e as regras lembram a de uma luta livre: chegue no seu canto e troque de lutador. Herb, o chefão, só pode ser usado neste modo, por enquanto. Mas fique calmo, em pouco tempo vão aparecer dicas para utilizá-lo em outros modos e também para fazer aparecer o tradicional velhinho Happosai. É esperar para ver!



# SUPER RANMA 1 1/2



Golpes fatais: visual extravagante e destruidor



Sequência: mergulho, soco forte agachado e amaguri ken



## RANMA SAOTOME

- Missile Kick - X + A ou Y + B
- Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
- Kiai Shot - ↓→ + soco
- Amaguri ken - soco repetido
- Hiryu Shouten-Ha - ↓← + soco
- Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte



## RANMA SAOTOME

- Rolling Elbow - X + A
- Back Blow - Y + B
- Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
- Kiai Shot - (c) ↔ + soco
- Amaguri ken - soco repetido
- Hiryu Shouten-Ha - (c) ↓↑ + chute
- Golpe Fatal - ↔ + soco forte



## HINAKO NINOMIYA

- Child Hinako
- Sliding - X + A
- Diving - Y + B
- Hi Coin Beam - ↓→ + chute
- Low Coin Beam - ↓→ + soco
- Adult Hinako
- Heel Kick - X + A ou Y + B
- Coin Beam - ↓→ + soco
- Tsurisen Gaeshi - ↓→ + chute
- Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

**SUPER RANMA 1/2**  
SNES

**3.8**

RUMIC SOFT

20 Mega - 12 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

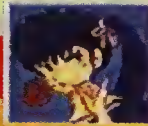
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5





## RYUGA HIBIKI

Sliding - X + A  
 Double Hit - Y + B  
 Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto  
 Kiai Shot - ↓→ + soco  
 Bakusai Tenketsu - ↓← + soco  
 Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte



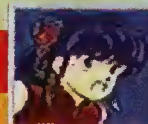
## KODATCHI KUNO

Thousand Blow - X + A ou Y + B  
 Club Throw - (c) ←→ + soco  
 Ribbon Sweep - (c) ←→ + chute  
 Flower - (c) ↓↑ + soco  
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



## AKANE TENDOU

Upper Throw - X + A, de perto  
 Dash Slap - Y + B  
 School Bag Typhoon - soco repetido  
 Air Throw - (c) ↓↑ + chute  
 Dash Hammer - (c) ←→ + soco  
 Golpe Fatal - →←→ + soco forte



## SHAMPOO

Heaven Drop - X + A  
 Dragon Tail - Y + B  
 Meteoro Kick - ↓ + chute forte, durante o salto  
 Air Throw - ↓→ + soco  
 Double Air Kick - ←↓→ + chute  
 Golpe Fatal - ↓ + soco forte, no ar



## MARIKO KONJOU

Jump Kick - X + A ou Y + B  
 Botton Cutter - ↓→ + soco  
 Air Botton Cutter - ←↑ + soco, no ar  
 Acrobat Kick - ↓← + chute  
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



## UKYO KUWONJI

Spatula Cutter - X + A  
 Spice Bomb - Y + B  
 Spatula Throw - ↓→ + soco  
 Spice Mix - ↓→ + chute  
 Golpe Fatal - →←→ + soco forte



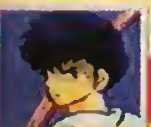
## GENMA SAOTOME

Panda Blow - X + A ou Y + B  
 Gravity Drop - ↓ + chute forte, no ar  
 Panda Tuckle - (c) ←→ + chute  
 Panda Head Butt - (c) ↓↑ + soco  
 Golpe Fatal - →←→ + soco forte



## MOUSSE

Bomb - X + A  
 Hakutchou ken - Y + B  
 Falcon Attack - ↓ + chute, no ar  
 Knife Throw - ↓→ + soco  
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



## TATEWAKI KUNO

Dash Cut - X + A  
 Back Jump Attack - Y + B  
 Vacuum Cutter - ↓→ + soco  
 Thunder Blow - ↓→ + chute  
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



## HERB

Sonic Kick - X + A ou Y + B  
 Kiai Shot - (c) ←→ + soco  
 Dragon Blade - (c) ↓↑ + soco  
 Ground Blade - (c) ←→ + chute  
 Golpe Fatal - ←↙↓↘→ + soco forte



Por **Marjorie Bros**

**Novidade Maravilha!** O shooter devastador da Konami, ganha uma versão para ação em side-scrolling. Uau! Desta vez, Twinbee e seus amigos, Winbee e Gwinbee, saem em socorro à princesa de uma distante galáxia, raptada por um louco cientista. O jogador (existe opção para 1 ou 2) pode controlar dois ou três robôs. Cada ciborgue desses apresenta diferentes características de armas, saltos e recarregadores. Num primeiro momento, a turma de heróis só pode enfrentar os inimigos fazendo o uso de um soco simples. Colhendo Power-ups e Hidden Bells (sinos) eles conseguem novos poderes. Os gráficos foram trabalhados em tons pastéis, bem bonitos. A jogabilidade é simples, fato que facilita bastante a vida dos menos experientes. Quem joga bem **Sonic** vai jogar bem este. Mas não se deixe enganar pelas aparências! **Twinbee RBA** apresenta ação para profissionais do joystick. Uma dica: o modo Battle (onde você enfrenta um amigo) é o mais empolgante.



**Colha todos desses sinos e terá uma recompensa (100 dá um life)**



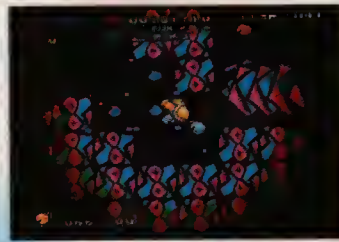
**Bom senso de profundidade**



**Cores bem malucas**



**Twin Bee é equilibrado**



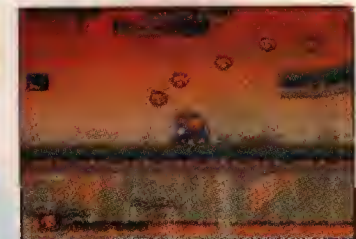
**Os fundos são bem legais**



**Portas só abrem com chaves**



**Win Bee pode abusar do vôo**



**A variação de telas é boa**



**O jogo lembra muito Sonic the Hedgehog: coincidência?**



**Quem se amarra em Sonic vai curtir Twinbee (este chefe não lembra Robotnik?) Do contrário, pode esquecer: não é a sua praia**

**TWINBEE  
RAINBOW  
ADVENTURES**  
SNES

**4.0**

KONAMI

16 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

Ação

GRÁFICO	4	5	5	5	5
SOM	4	4	4	4	4
DIFICULDADE	4	4	4	4	4
FUN FACTOR	4	4	4	4	4
	1	2	3	4	5

## COMANDOS ESPECIAIS

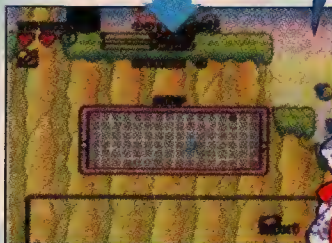
Os jogos elaborados pela Konami - uma das mais conceituadas fabricantes de games do Japão, a terra do videogame - primam pelos comandos especiais e dicas. Com o famoso **Twinbee** não poderia ser diferente. Veja só o que os programadores da empresa armaram para você dessa vez.



Pause e pressione  
↑↑↓↓↔↔ B e A.  
Assim você troca de "Bee"



Pause e digite: A 5x, B 5x,  
X 5x, Y 5x, L 5x e R 5x.  
E vá para qualquer  
ponto do mapa



Pause e digite: ↑↑↓↓ L R L  
R B e A. Isso permite que  
você fique com força total



Pause e pressione (↑→↓←)  
3x A B X e Y. Assim  
se sai da fase sem  
que passe dela



Pause o jogo e digite ↑ A →  
A ↓ A ← A ↑ B → B ↓ B ← B  
e veja o final sem  
fazer esforço



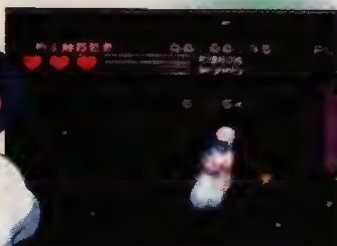
Para obter invencibilidade  
pause e digite a senha:  
**LRLRABXYLRL  
RABXY**



## LIQUIDAÇÃO DE ITENS

Logo no começo de cada estágio use o pulo carregado e suba até uma altura de 9999 quilômetros. Lá em cima, você vai encontrar

uma estrela que gera os preciosos sinos. Mantenha a altura e colha quantos sinos precisar. O resto é com você.



## CONHEÇA A MAÇÃ DA VIDA

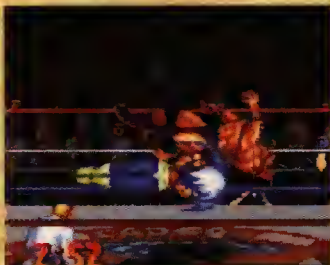
Pegue um item qualquer e deixe ele na mão. Espere 30 segundos e o item se transformará numa maçã. Dê uma de Eva. Coma a maçã e você ganhará life.





Por **Slo Mo**

Se você é daqueles tipos pacíficos que não entra numa briga nem por telefone, vai ter que se render ao desafio de uma pancadaria em grande estilo: **Saturday Night Slam Masters**. Este título da Capcom, que já apavorou nos arcades, está sendo lançado para o SNes. Sorte nossa (dos briguentos)! As estrelas deste show são oito campeões de luta livre prontos para a briga. O objetivo é simples: destroçar psicologicamente e fisicamente seus oponentes e conquistar o título. Com o adaptador multiplayer, então, a encrenca é de ferver. Trata-se, sem sombra de dúvidas, uma das melhores adaptações para este periférico. A jogabilidade é garantida pelos controles complexos. Naturalmente, você poderá socar ou chutar



O Jalapeño Comet lembra o torpedeiro de Vega

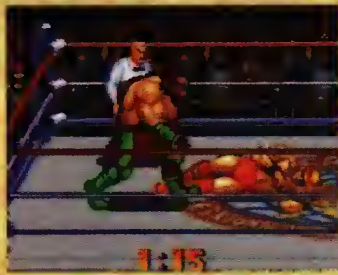
SNES  
**Saturday Night...**  
Capcom

Pau puro. Essa é a melhor definição para este cart. Na tradição de Street, o que importa é a técnica e a habilidade de cada um para vencer o adversário.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Design
4.5	4.0	4.0	4.0	Ajust.

Sem preço  
24 Mega  
Mão  
Luta

4 jogadores  
Visão: lateral  
multi-scrolling



**DICA:** caso caia no solo aperte de imediato para cima ou para baixo para rolar e escapar do agarrão. Se preciso role para fora do ringue

**DICA:** quando agarrar seu oponente, aperte continuamente Ataque e Agarrão para dificultar que ele escape

**DICA:** se estiver em mau lençóis, dê 2 toquinhos no L ou R para sair fora

**DICA:** pratique sua técnica com um laranjão. Não, não estamos falando de seu irmão caçula. Ligue o jogo para 2 jogadores e jogue sozinho

em todas as direções usando o botão de ataque. Cada "gigante" possui seu ataque especial e uma técnica devastadora, requerendo do jogador uma execução detalhada no controle. O resultado acaba sendo uma mistura variada de voadoras, joelhadas e esmagamentos. Algumas das seqüências lembram um pouco **Street Fighter** (movimentos de direcional com botões pressionados). Por exemplo, El Stingray's Jalapeño Comet usa a mesma movimentação da Fireball de Ryu. A defesa não é sofisticada, mas, com prática, pode-se escapar da investida inimiga utilizando-se de seqüências maníacas de botões.

**HORA DO SHOW**

Os gráficos seguem o estilo adotado em **SF II**. Os lutadores receberam um visual "bad", como a



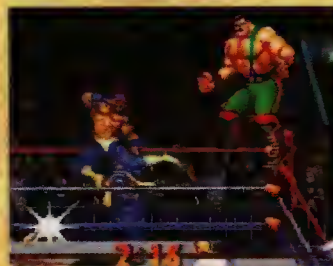
**SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS**



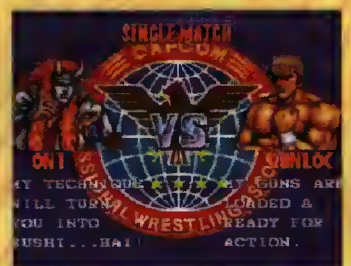
Diversão total com 4 jogadores se digladiando na arena



Este é o legítimo "maior espetáculo da Terra"



**DICA:** caso seu oponente tome impulso nas cordas, contra-ataque com o ataque com salto



Escolha o lutador que mais combina com seu estilo

máscara do mal do Japonês Oni's e o Rasta's pet monkey. Os sons são esparsos, mas funcionais. Os temas musicais se harmonizam com a cerimônia de início de cada match. Mas o que mais

impressiona neste cart é que ele transmite com fidelidade a dura realidade das lutas de TV. Se você é um dos fissurados em **Street** vai adorar este novo fighting game com a assinatura da Capcom.





Por **Baby Betinho**

O Super Herói atômico da Taito está de volta em mais uma aventura side-scroll kick and punch bem no estilo **Streets of Rage**. Sonic Blastman é um tipinho que usa armadura brega e tem movimentos desengonçados. Mas dá um show! O jogo não mudou muito em relação ao original, a não ser seus backgrounds, agora mais caprichados. A jogabilidade é garantida com muitos golpes e sequências, fora os inimigos variados. As fases são missões de resgate a inocentes em perigo. Os bônus são na base dos 3 socos, culminando com um murro de 100 megatons. Dizem que sua munheca equivale a um Scania desgovernado no queixo!



Você inicia com 5 poderes, certos golpes gestam dois deles

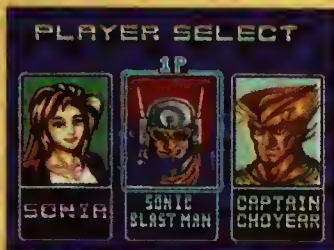


Ao enfrentar este chefe tome cuidado com a hélice



Alguns inimigos explodem, fique atento para não dançar

# SONIC BLASTMAN II



São estes três os personagens de que você dispõe



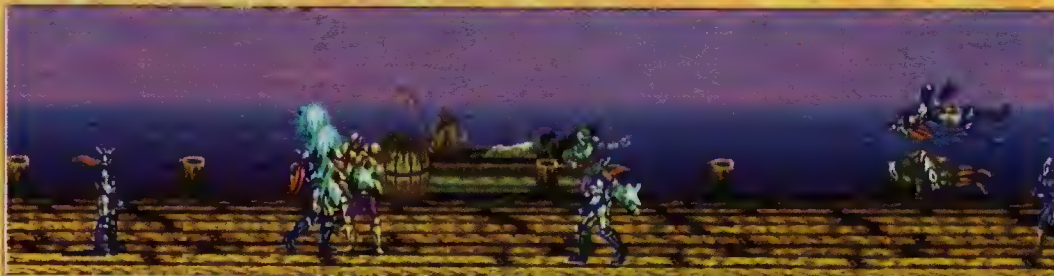
Defenda-se do robô e acerte o cara que está voando



A chefeona é fogo. Transforma em sapo quem ela não gosta



Guarde este supergolpe de Sonia para quando chegar o momento de encarar os chefões



Alguns dos inimigos perdem energia mesmo que em posição de defesa. É só sentar o braço



Nem pense em agarrar os monstros verdes. Eles reagem espremendo você como uma laranja sem sumo

**SONIC BLASTMAN II**  
SNES

**3.8**

Taito

12 Mega- N/D

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

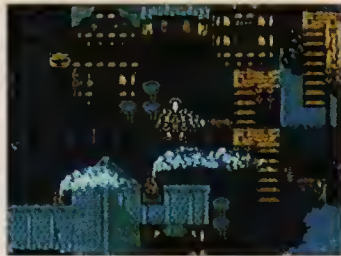
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

**SNES**

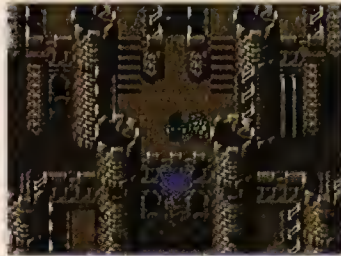


**Por Marcelo Kamikaze**

Faltam adjetivos para poder descrever **Final Fantasy VI**. Quanto aos gráficos pode-se dizer que são perfeitos, os melhores de toda a longa história do SNES, embora esse conceito seja relativo. A trilha sonora é grandiosa e variada quanto aos estilos: vai do jazz até o clássico, incluindo óperas com direito a samplers de barítonos e sopranos. O **Final Fantasy VI** é um RPG denso e extenso reunindo o que as versões IV e V tinham de melhor: muitos eventos e a possibilidade de criar um grupo do seu jeito. Cada personagem tem



**Os Magic Armors são máquinas capazes de usar magias, coisa rara neste Final Fantasy**



**Um dos pontos altos do cart são os gráficos, com grande detalhamento e volume**



**Não pense que essa lagoa é um cenário de fundo, ela restaura suas energias**

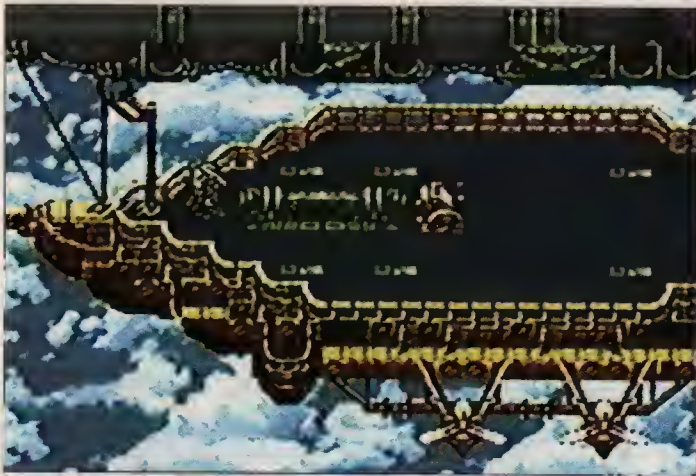


**Em certos pontos você enfrenta inimigos dos mais estranhos, como essa locomotiva que carrega almas para o outro mundo**



**Seguindo em frente você vai dar com enormes cataratas. É bom apreciar sentir emoções muito fortes**





Seguindo a tradição de Final Fantasy, a caravela voadora



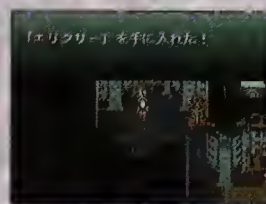
Quanta erudição! Aqui você participa de uma ópera



Em certos locais você enfrenta uma batalha tipo simulação



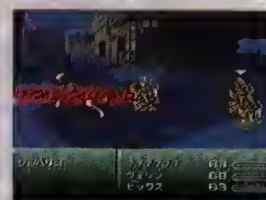
24 Mega de pura obra de arte. Esperemos a versão em inglês



Vasculhe relógios e vasos atrás de itens



Edgar Figaro usa engenhocas como uma serra elétrica com direito à máscara de Jason



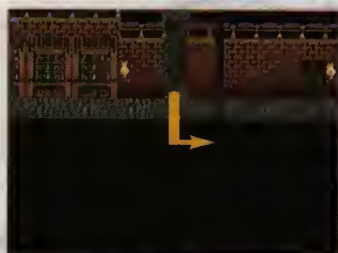
Magic Armor tem grande poder de fogo



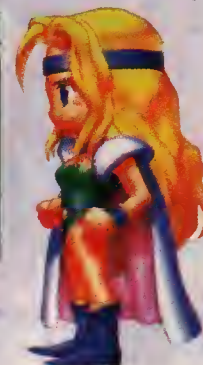
Mash Figaro possui golpes especiais, a la Street Fighter



Vasculhe tudo: as passagens secretas escondem itens preciosos



Lock Cole é capaz de roubar itens dos inimigos. Assim você obtém itens exclusivos



seu comando específico e, em particular, existe um chamado golpe especial. Se isso soa **Street Fighter** e Cia., acertou: você escolhe esse comando e digita uma das manjadíssimas sequências usadas nesses jogos. Há também assassinos de aluguel. Basta desembolsar uma graninha e o ninja Shadow vem com você. Os eventos incluem uma batalha estilo simulação, lutas em trezinhos de minas no melhor estilo Indiana Jones e até uma participação numa ópera. Toda essa maravilha está disponível no Japão. Quanto aos Estados Unidos, a previsão de lançamento é para o finalzinho do ano. Já aqui no Brasil... Depende de vocês.

**FINAL FANTASY VI**  
SNES

**4.8**

SQUARE

24 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

SNES

## THE JETSONS



versão oito bits: robôs voadores, baleias mecânicas e morcegos. A sua arma é uma máquina de sucção usada para deslocar blocos, eliminar adversários, colher power-ups e escalar paredes. Os cenários e gráficos são característicos da série Hanna Barbera: coloridos e com personagens familiares. A música é que é o problema: um tédio.

**G**ente, a nova aventura dos Jetson para o SNES (a primeira foi para NES) está de arrebrantar! Você é George Jetson e tem que atravessar sete estágios side-scroll hop'n'bop enfrentando piratas espaciais. Os inimigos estão mais difíceis que na



**DICA:** use seu "aspirador" para andar pelo teto



**DICA:** o aspirador serve para passar por buracos estreitos

## THE JETSONS... Taito

8 Mega	Fases: 7	Continue			
1 Jogador	Aventura				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



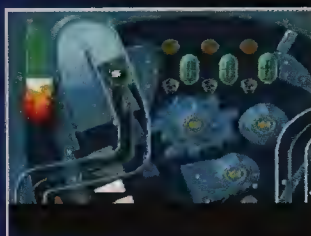
**DICA:** para acabar com esse macaco, sugue os blocos e atire de volta contra ele

SNES

## PINBALL DREAMS

**S**imuladores de Pinball ainda não são muito comuns no SNes. Pinball Dreams é o terceiro da lista. Não apresenta bons gráficos e efeitos como em *Jaki Crush* (GamePower #08), o melhor de todos. Por outro lado, o tabuleiro não é pobre como em *Behind The Mask* (GP #19). São quatro opções de jogo. Os temas vão de viagem

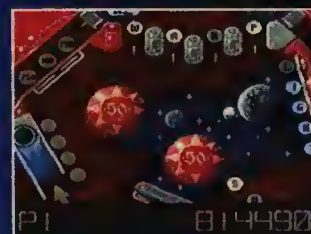
espacial a filme de terror. O mais divertido é "Beat Box", na discoteca: a cada "flipada" você curte efeitos bem legais de música rap. A jogabilidade é boa, mas os gráficos decepcionam. Chegam a lembrar o Nintendinho em alguns momentos. A grande sacada é o número de jogadores, até oito no total.



O gráfico do jogo é seu ponto fraco: as cores, lavadas, não vão impressionar ninguém



O nosso especialista em musicologia tribal e assuntos primitivos, Lord Mathias, curtiu o som desta fase ("Beat Box"), feito em cima de rap americano



O primeiro fliper, Ignition, é o mais simples dos quatro



## PINBALL DREAMS Gametek

8 Mega	Fases: 4				
8 Jogadores	Simulador				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

**DICA:** em Steel Wheel, acerte nesta caçapa escondida (foto). Com sorte, você ganhará uma bola extra!

**SNES**



Por **Marjorie Bros**

Uma viagem ao tempo em que a malandragem usava o fio da espada para tirar as diferenças. **Knights of The Round** é sucesso vindo do arcade. O estilo é side-scroll, mas em pouco tempo você saberá porque este jogo é único. São três guerreiros para escolher, todos com nomes pomposos: Lancelot, Arthur e Percival. Os carinhos mandam brasa com ataques violentos. O que mais chama a atenção é o sistema de fases. Quanto mais você decepa e escapa liso das investidas dos inimigos, mais fica experiente, poderoso e acumula pontos. Pode-se também chamar um parceiro para arrasar de vez. Se com um jogador a porrada come solta, com dois a terra treme. Pode acreditar irmão!



**DICA:** mate os mestres fazendo uma rodinha nele. Assim nem eles representam perigo. Já com um jogador o negócio é golpear 3 ou 4 vezes e defender logo em seguida. Se conseguir derrubá-lo, golpe forte nele!

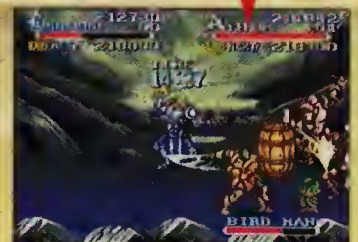
**DICA:** a jóia verde transforma os inimigos em comida. Deixe aparecer muitos inimigos antes de pegá-la



**DICA:** quando se golpeia tesouros podem aparecer inesperadas vidas



**DICA:** no cavalo seu poder de ataque dobra



**DICA:** use os golpes fortes nos soldados e quando os inimigos se levantarem



**DICA:** golpee o tesouro e divida-o para mais pontos e energia



**DICA:** o cajado faz aumentar de level



**DICA:** dê 3 ou 4 golpes em Iron Golem e fique em defesa para escapar ileso do peso que vem por cima

**KNIGHTS OF THE ROUND**  
SNES

**3.8**

CAPCOM

12 Mega - 7 Fases

2 Jogadares

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**Lancelot**



Detone com golpe forte:  
Y + →



Voadora:  
Y + ↑



Corte lateral: ← → + Y

**Arthur**



Golpe forte:  
Y + →



Cortada por baixo: Y + ↑



Corte lateral: ← → + Y

**Percival**



Arrastão: corra com  
→ → e Y



Golpe forte:  
Y + →



Corte lateral:  
← → + Y

# MEGA



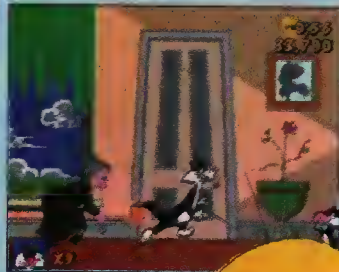
**Por Lawrence de Arcadia**

A grande onda das softhouses é promover a vinda dos melhores desenhos animados para o videogame. Flintstones, Jetsons, Pernalonga e Tom & Jerry são apenas alguns exemplos de lançamentos traduzidos para videogame nos últimos tempos. Agora é a vez de Sylvester e Tweety (Piu-Piu) arrasarem corações no Mega.

## A LA CARTOON

A fórmula clássica de cartoon foi seguida à risca. Gato caçando pássaro. Pássaro tentando escapar. Gato usando mil esquemas e armadilhas para a captura. No papel de Sylvester, percorrendo sete fases para devorar Tweety, você se depara com seus personagens favoritos da Looney Tune, como Grany (a vovó invencível); Spike, o buldogue (que o persegue); Baby Canguru (com seus chutes poderosos); e o monstruoso Tweety Jekil-and-Hyde (quando Piu-Piu se transforma em uma criatura pavorosa). Com um elenco como este você vai

precisar de toda a ajuda possível: Pogo Sticks, Guarda-Chuvas, Luvas de



**DICA:** Grany é invencível. Apenas fuja dela



# SYLVESTER AND TWEETY

## CAGEY CAPERS



boxe, ossos (para distrair Spike), e uma poção mágica para fazer Tweety voltar ao estado normal. As sete fases têm uma volta de trem, laboratório, navio, e muitos perigos. Cada uma com um nível de dificuldade e power-ups espalhados



### Mega Sylvester and Tweety... Tecnomagic

Piu-piu e Frajola chegam com a corda toda para o Mega Drive. A partir de agora não é preciso mais aguardar a exibição do desenho para se divertir com a dupla.

Grafico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.5	5.0	ADJ. Ajust.

Sem preço  
16 Mega  
Junho  
Ação/Aventura

1 jogador  
7 fases  
Visão: lateral  
multi-scrolling



**DICA:** a maneira mais simples de seguir em frente no jogo é achar Piu-piu e arranhá-lo. Você ganha 20 mil pontos por isso. Vidas extras a cada 100 mil pontos



**DICA:** no começo da segunda fase vá para a esquerda e pegue as luvas de boxe ou qualquer outro power up. Você pode usá-lo contra Spike, que está à espreita

estrategicamente. Existem também algumas áreas que podem tanto fazer você recomeçar a fase como avançar para áreas antes inacessíveis.

## GRÁFICOS 10, SOM OK

Os gráficos em **S&T** seguem as linhas e cores do cartoon tradicional. Os personagens revelam-se bastante animados, e os movimentos de Sylvester



**DICA:** na fase do laboratório, pegue todas as poções possíveis antes de encarar o Piu-piu monstro. Use as poções contra ele e consiga dar imediatamente um arranhão nesse passarinho atrevido

são graficamente perfeitos. A música é ininterrupta com efeitos sonoros corretos. Repare nas exclamações do felino: "Hello, breakfutht!". Desde o início, você vai querer arrancar os cabelos ao sentir a enorme dificuldade dos controles. Mas, depois de um tempinho você acaba se acostumando. É bom ficar ligado, pois mesmo a menor marcação pode acabar resultando em uma grande perda no nível de energia.



**DICA:** às vezes você pode fazer com que um inimigo desapareça levando-o para fora da tela, pausando e retomando em seguida ao jogo

## PARA QUEBRAR A CABEÇA

**S&T** é divertido, bem feito e complexo. Algumas fases requerem um bom conhecimento em resolver jogos do tipo quebra-cabeça e recolher itens em ordem de progresso,



**DICA:** para tirar Piu-piu de Larry, esses barris devem ser empurrados das plataformas e colocados do lado direito da tela

mas prepare-se desde já para perder um tempo enorme caso insista em terminá-lo. Mas, afinal de contas, um jogador que se preze vai preferir gastar seu tempo com jogo em vez de ficar parado, assistindo desenhos, não é?

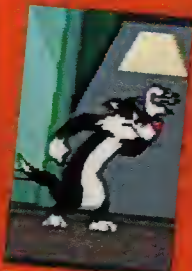


**DICA:** alguns power-ups estão camuflados no cenário de fundo. Pule em todos os lugares e sempre pause o jogo para checar seu estoque

## MANHAS E MANIAS DE FRAJOLA



Sorrateiro



Atento

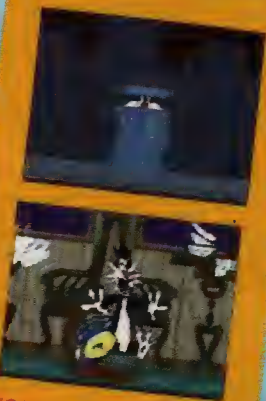


Veloz



Poderoso

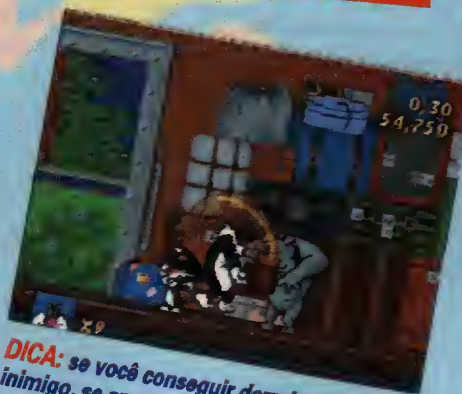
## ESCONDE-ESCONDE



**DICA:** use esses esconderijos toda vez que Frajola estiver sendo perseguido por inimigos



**DICA:** você pode andar sobre todas as superfícies, mesmo as mais frágeis, como o varal. Se você começar a cair, significa que o tombo vai ser dos bons



**DICA:** se você conseguir derrubar algum inimigo, se apresse em dar o fora. Eles permanecem caídos somente por pouco tempo



**DICA:** como ele chegou lá dentro? Basta cair do telhado pelo lado direito e flutuar para a passagem secreta que fica logo embaixo do telhado



## Por Andromeda

Você prefere o pacato Bruce Banner ou o Incrível e incontrolável Hulk? Bem, não importa. O que vale é que um dos mais famosos super-heróis de todos os tempos está fazendo sua estréia no Mega Drive.

O arqui-inimigo de Hulk, The Leader, está usando um batalhão de robôs e mutantes, gerados através de engenharia genética, para formar um exército do mal capaz de espalhar o



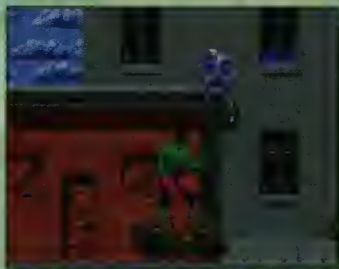
**DICA:** para enfrentar Rhino no final da fase 1, mantenha-se no meio da tela e soque quando ele vier em sua direção. Quando ele voltar, salte e retorne a mesma operação em outra direção

terror pela Terra. Como Hulk, você tem que impedir esta emergente força diabólica. São cinco fases de



# THE INCREDIBLE HULK

ação/aventura no estilo plataformas, com jogabilidade monstruosa. Luta fechada até o final da fase onde se encontra um chefe. A cada final de fase



**DICA:** fique sobre os carros ou phone boots. Lá você poderá esperar, em segurança, o melhor momento para desferir o soco fatal. Em seu inimigo, é claro!

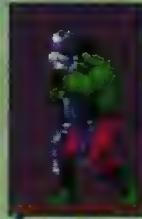


**DICA:** há muitas moedas de continue escondidas no jogo, incluindo uma na fase 2. Escale esta plataforma (foto), quebre os blocos e encontre a valiosa moeda

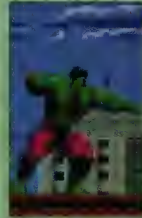
## Os movimentos



Palmas



Agarre-os



Uppercut



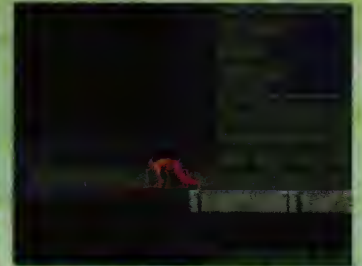
Use os pés



Agarre-os e jogue-os



**DICA:** quebre todos os vasos e outros objetos para encontrar Power-Ups escondidos.



**DICA:** use seus power-ups de transformação para retornar como Bruce Banner e explorar melhor as áreas.

jogo oferece uma série de power-ups e cápsulas restauradoras de energia. Os iniciantes, se quiserem aceitar um bom conselho, devem se restringir à escolha do nível fácil. Os movimentos de cada encarnação de Hulk incluem corridas, saltos, socos, arremessos e alguns movimentos especiais. A relação controle-jogo não é tão precisa como seria de esperar. Mas o visual do cart compensa qualquer mancada. Tamanho dos bonecos, parte sonora, animação, coloração de sprites e cenários de fundo, fazem de Hulk um jogo impecável.



**DICA:** mova as phone boots, pedras e outros objetos e os use como plataformas para áreas inacessíveis

o desafio esquentar: Rhino, Absorbing Man e outros tiranos do universo HQ Marvel pintam desafiadores. Seu personagem está sujeito a sofrer baixas em estágios de energia como: Super-Hulk, Hulk, Bruce Banner e Hulk-Out. O estado de nosso herói vai definir o repertório de movimentos. Portanto, fique ligado no nível de energia (topo da tela). Quando sua energia defasar em 40 por cento, você regride de Super-Hulk para Hulk, e assim por diante. Para compensar a desvantagem de Hulk perante tantos inimigos, o

**Mega HULK**  
U.S. Gold

O clássico estilo ação-aventura vigora aqui. Fãs do herói da Marvel Comics e jogadores em geral vão se divertir.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	3.5	4.5	ADJ.

Preço indisponível  
16 Mega  
Julho  
Ação

1 jogador  
Continues limitados  
Visão: lateral





# MEGA



Por Marcelo Kamikaze

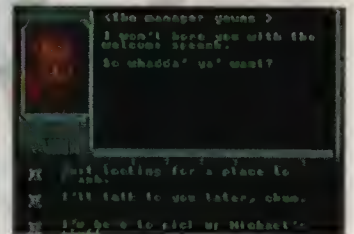
**Shadowrun é a tradução de um dos maiores Cyberpunk RPG-Books para videogame. Depois de sair para SNes, pela Data East, a Sega o lança para o Mega, com enredo e visual novos. Os gráficos são realistas. Seja um samurai, um decker ou um shamã nas ruas de uma Seattle devastada e futurista. A aventura rola na cidade, na corporação, ou no Cyberspace - mundo virtual onde deckers e data-jackers comandam rodovias digitais. Os únicos a ajudá-lo são os Shadowruns, mercenários que o protegem por muita grana. É pegar ou largar!**



Para quem gosta de RPG de tabuleiro o jogo é nota dez



Embora o jogo seja igual à versão para SNes, a história é diferente



Procure falar com todos durante o jogo, pois eles dão informações muito importantes



Aqui você encontra uma explicação completa sobre todos os itens que você possui



Um ponto em comum com a versão de Snes: mira automática

**SHADOWRUN**  
MEGA DRIVE

**3.5**

SEGA

8 Mega - N/D

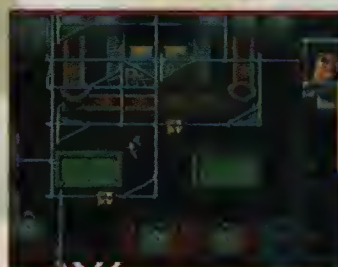
1 Jogador

RPG- Bateria

GRÁFICO	4	4	4	4	4
SOM	3	3	3	3	3
DIFICULDADE	3	3	3	3	3
FUN FACTOR	3	3	3	3	3
	1	2	3	4	5




Todo cuidado é pouco ao escolher a sua profissão. Afinal de contas, pode ser sua última atividade no mundo dos mortais

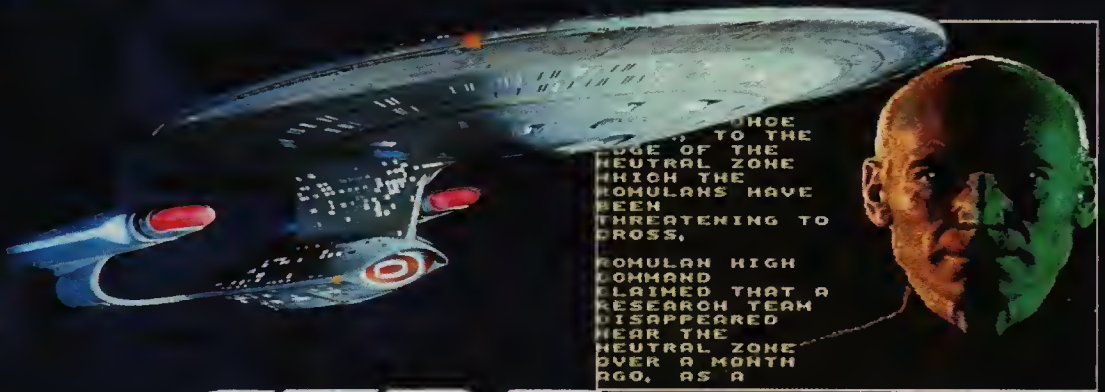


Olhe dentro dos bares para encontrar os melhores Shadowrunners. E preste muita atenção aos inimigos que aparecem de repente



 Por Marcelo Kamikaze

The Next Generation é a série que sucede ao antigo Jornada nas Estrelas. Também, os astros daquela série já devem estar dobrando o cabo da boa esperança. Leonard Nimoy, o ator que immortalizou o personagem Dr. Spok, agora é diretor em Hollywood (Corra que a Polícia Vem Aí). O restante do elenco desapareceu depois das quatro continuações da saga no cinema. A Spectrum Holobyte lançou no mês passado a versão de *ST The Next Generation* para SNes e decidiu ampliar seu público para os usuários de Sega. *STNG* para Mega Drive é similar à versão para SNes. O estilo mistura RPG e adventure, com missões multi-partes interligadas. São três modos de jogo: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupos. No primeiro, você tem que



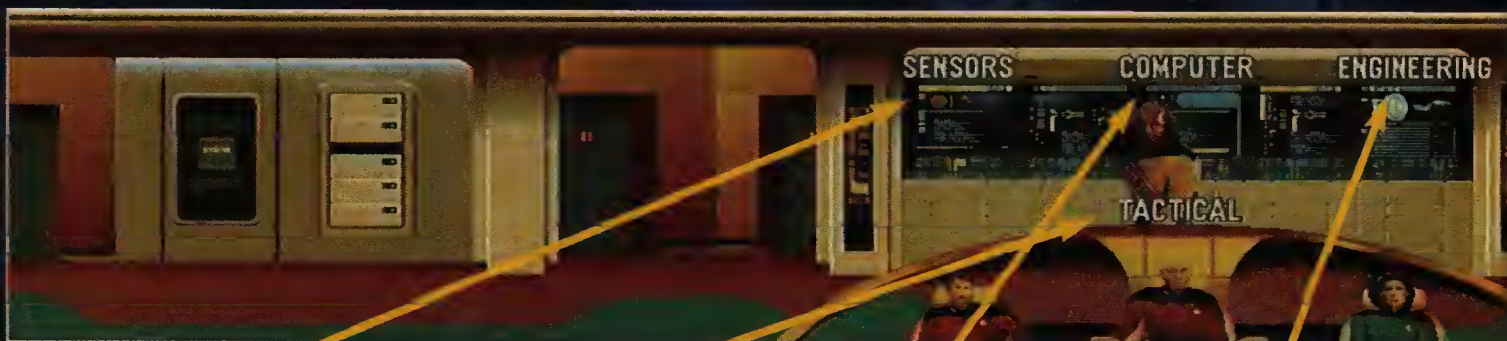
# STAR TREK THE NEXT GENERATION



Estabeleça contato primeiro e atire só depois, mesmo que o cara chegue detonando



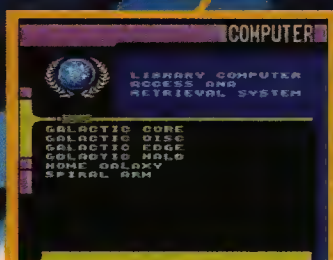
DICA: quando cercado por dois inimigos, afaste-se do alcance deles para recarregar os escudos



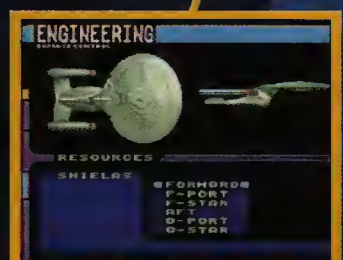
Os "Sensors" fornecem informações sobre os planetas, se existe vida, atmosfera, etc.



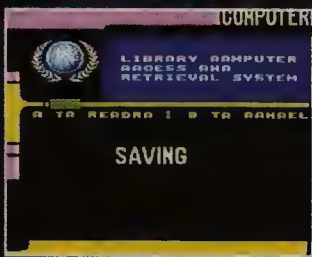
A tela "Tatical" só deve ser acionada no caso de encontrar uma nave alienígena



O "Computer" dá informações sobre raças desconhecidas, planetas distantes, etc.



Na sala de "Engineering" pode-se alterar a distribuição de energia de força na Enterprise



É possível salvar, mas só um jogo. Cada "save" novo apaga o anterior

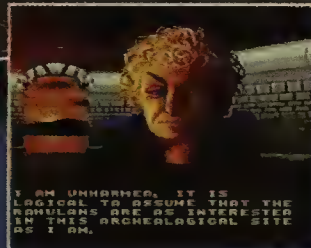


Após a missão 1 é obrigatório voltar à base para receber ordens novas

# MISSÃO 1



A 1ª missão é resgatar um cientista sequestrado e acabar com os Romulanos. **DICA:** detone todos os inimigos antes de mais nada. Só assim você pode acionar o tricoder para resgatar a refém.



I AM UNHARMED. IT IS LOGICAL TO ASSUME THAT THE ROMULANS ARE AS INTERESTED IN THIS ARCHAEOLOGICAL SITE AS I AM.



**DICA:** na fase 2, depois de restabelecer a energia, ache as peças do circuito para acionar os computadores



administrar e pilotar a nave usando corretamente os sistemas de controle. O combate tem perspectiva aérea, com mapeamento, onde você enfrenta inimigos

**STAR TREK THE NEXT... MEGA**

**4.0**

SPECTRUM HOLOBYTE

12 Mega - N/D

2 Jogadores

RPG/Adventure

GRÁFICO	4	4	4	4	4
SOM	4	4	4	4	4
DIFICULDADE	4	4	4	4	4
FUN FACTOR	4	4	4	4	4



"Transporter" serve para enviar gente para outras naves, planetas diferentes, etc.

Na "Ready Room" você recebe as suas ordens do comando central

Na tela "Conn" você define a direção e o destino final da nave espacial Enterprise

A tela de "Communications" possibilita contato com outras naves, bases, planetas, etc.

# REVENGE OF THE NINJA



Ponha o direcional para o lado indicado. Você tem frações de segundo para isso



**DICA:** coloque para direita neste ponto. Ao chegar a esses pontos o negócio é chutar



As vezes o jogo indica para apertar os botões (A, B ou C). Fique esperto!

Com a morte de Astov, rei de Gella e pai da carinhosa Terri, o jovem Ninja Hayate regressa à terra natal para se vingar eliminando Lougi e sua horda de assassinos. São 18 fases de luta (variáveis de acordo com a dificuldade) para salvá-la do vilão, todas repletas de inimigos e obstáculos quase intransponíveis, no estilo de **Time Gal** e **Thunder Storm**. Você deve seguir as setas indicadas pelo CPU. A animação e o som são os pesos pesados deste CD. Já a jogabilidade é previsível após algumas tentativas frustradas.

REVENGE OF ...		Renovation				
CD	Fases: 18	Continue				
1 Jogador	Video Interativo					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



**DICA:** nos níveis Normal e Hard é preciso ter reflexos de aço. Então o negócio é decorar as sequências

# DARK WIZARD



Escolha o líder, cada um com suas características



Na cidade podem-se comprar itens. Nos castelos podem-se convocar mais soldados



experiência comuns ao RPG, ação quase inexistente e estratégia de fundir cabeça. Um CD apetitoso!

Tem nome de RPG, gráficos de RPG, mapas, comandos e personagens de RPG. Mas não é. Em alguns segundos você nota que Dark Wizard é mais um simulador de Monstros e Magos com elementos do universo érrépégiano. É um estilo comum no Japão. Podemos citar: Daisenryaku (Super Estratégia de Guerra). Sua receita pode ser resumida: levels de



A batalha é animada. Mas o acesso é lento e não vale tanto a pena

DARK WIZARD		Sega				
CD	Fases: N/D	Bateria				
1 Jogador	Simulador					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



A abertura é muito boa. Bons gráficos, sons e enredo. Já o jogo é aquilo: ame-o ou odeie-o

**M**ansão das Almas Perdidas. A Vic Tokai escolheu o título certo para este CD. Trem fantasma digital que imita na caruda um puzzle-poltergeist de PC games chamado **Seventh Guest**. Nesta aventura você faz a ronda numa casa assombrada à procura de sua irmã. A perspectiva é em primeira pessoa e a jogabilidade consiste na resolução de charadas e em encontrar as chaves de acesso para outros cômodos. O pior inimigo no jogo é o tempo contado. É preciso percorrer os mistérios de cada sala num ritmo alucinante, antes que sua maninha vire fumaça espiritual. Os gráficos são granulados, mas detalhados. Os engenheiros da Vic fizeram um bom trabalho de renderização com linhas fluentes. O som é arrepiante, no melhor sentido da palavra. Gritos, rangidos e efeitos paranormais. **DICA:** quando for jogar deixe o quarto escuro. O controle é simples e apresenta um bom funcionamento. O jogo não apresenta ícones ou textos, o que melhora a interatividade. As dicas são conseguidas visualmente (imagens) e sonoramente (as borboletas dão bastante palpites, fora aquelas que jogam conversa fora). Para verificar algo, aproxime-se e ponha para frente. O melhor título do vídeo interativo. Pena que é curto e relativamente fácil.



**DICA:** a primeira coisa a fazer é pegar o diário que permite salvar seus progressos



**A sensação de interatividade é grande. Em alguns pontos pode-se cair do parapeito e sentir uma queda em realidade virtual. DICA:** a sequência de salas no fim do jogo é 3, 33, 777, 345, 333, 12 e 27



**DICA:** verifique tudo a fim de conseguir itens e dicas



**DICA:** verifique o quadro e caia no calabouço onde há mistérios



**DICA:** pegue a flor e ponha-a no vaso vazio. Assim, a água desaparece e você passa com segurança até onde está sua irmã



**DICA:** a caixa de fósforos será útil no calabouço. O segredo está nas posições dos dardos na mira



**DICA:** se não souber o que fazer, olhe no espelho da sala de bilhar



**DICA:** dê um toco nesta parede para fazer cair a chave do armário

**MANSION OF HIDDEN SOULS**  
SEGA CD

**4.0**

VIC TOKAI

CD - N/D

1 Jogador

Vídeo Interativo - Bateria

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5



Por Baby Betinho

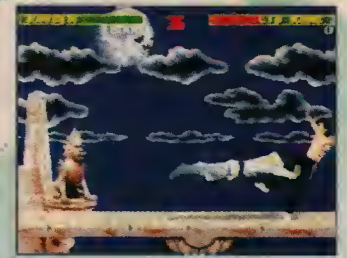
Com meses de atraso, **Mortal Kombat** chega para Sega CD. Quem já tem o cart para Mega deve estar se perguntando: será que vale a pena gastar US\$ 50 para comprar uma edição de um mesmo jogo? Depois de exame minucioso na versão preliminar, esta pergunta pode ser respondida com um "talvez".

**A VERSÃO PERFEITA?**

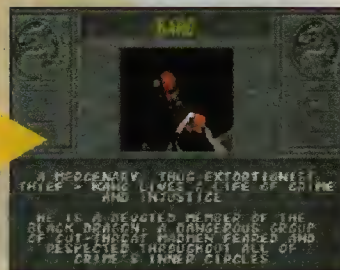
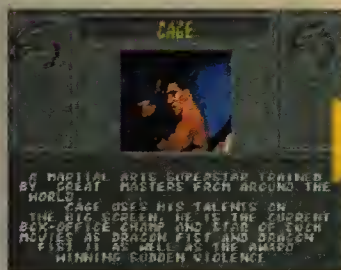
Detectamos nesta versão algumas semelhanças com a de SNes. Quem já viu sabe que, na versão para Mega, muitos problemas são facilmente notados como a qualidade das cores e os gráficos. O CD restaura as cores, trabalha com um visual de primeira e com mais frames de



**MORTAL KOMBAT CD**



A qualidade é muito próxima da do arcade



**MORTAL KOMBAT**  
SEGA CD

**4.3**

ACCLAIM

N/D - 6 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO	5	4	3	2	1
SOM	5	4	3	2	1
DIFICULDADE	5	4	3	2	1
FUN FACTOR	5	4	3	2	1

*Nada de politicamente correto no CD. O sangue é vermelho como tem que ser nesse jogo. E ponto final!*

animação, fazendo a ação mais precisa e fluente. Isso é evidente nos detalhes dos backgrounds. A grande vantagem diz respeito às vozes e efeitos sonoros que estão excelentes! Mesmo que a música não seja a

mesma do arcade, é obrigatória para o colecionador. Outro grande objetivo em que o pessoal da Acclaim acredita ter acertado na mosca é o combo system, bem próximo ao do arcade. Cada sequência de golpes funciona excepcionalmente bem. Sem falar no tempo de acesso do Sega CD, rapidinho. Para não pagar um sapo, recomendamos não adquirir o MK CD : A) até conferir a matéria completa nas próximas edições; B) caso você possua um gabinete de arcade Mortal Kombat no seu quarto; e C) até esperar a cotação do dólar cair.



**A coisa vai pegar para quem tem um Sega CD**



**Preste bastante atenção à reprodução dos detalhes de background do arcade. Até Shang Tsung continua o mesmo**



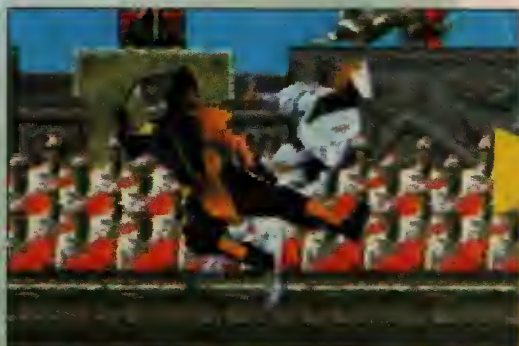
**Dá só um bico nos novos frames de animação e ação realmente infernizante**



**Você vai encontrar toda a rapaziada aqui de volta: até mesmo Reptile e The Pit**



**A velha e eficiente tesourinha de Sonya é um dos golpes que você vai ter ao alcance das mãos**



**Parece até um grande sonho! Dessa vez você vai poder realizar todas as combos de Mortal Kombat. Veja se você se recorda dessas cenas de algum lugar**



**Dois minutos de propaganda da Acclaim antes do jogo começar são um pouco demais. Será que a versão brasileira vai ter também essa marmelada?**



**Brincar com Sub-Zero continua sendo uma tremenda fria. Ele é capaz de usar de uma hora para outra, como algum economista ensandecido**



3DO



Por Chefe

Depois do sucesso no Sega CD, **Night Trap** invade a praia da Panasonic. As novidades são poucas e boas. A tela ficou maior. 15 teenagers são convidadas para um fim de semana na casa de campo do casal Martin. A SCAT (Special Control Attack Team), setor de inteligência da polícia, está investigando estranhos acontecimentos ligados ao local e infiltram uma agente, Kelli Medd, entre as meninas. Há um sistema de segurança com câmeras em quartos, banheiro, sala, corredores, cozinha e uma externa. Você tem que checar a circulação das pessoas e ativar armadilhas. O objetivo é dar cobertura a sua agente e salvaguardar a vida e a honra das donzelas, impedindo que os vilões se aproximem delas.

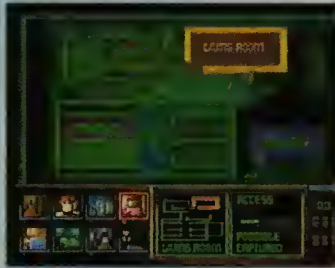
# NIGHT TRAP



**DICA:** nem todos são seus amigos, há vampiros disfarçados



**DICA:** preste atenção às conversas para saber os novos códigos



**DICA:** para ganhar tempo pause o jogo após cada captura



Se você deixar escapar alguns dos augs é fim de jogo



**DICA:** acione a armadilha só quando a barra estiver vermelha

## O MAPA DAS MINAS

TEMPO	LOCAL	ETs	TEMPO	LOCAL	ETs
00:05	Corredor 1	1	12:37	Banheiro	1
00:25	Sala	2	13:10	Corredor 1	1
00:33	Quarto	1	13:27	Entrada	código
00:38	Banheiro	1	13:55	Sala	2
00:48	Banheiro	1	14:13	Sala	código
01:00	Sala	1	14:40	Corredor 2	2
01:22	Cozinha	1	15:00	Entrada	2
01:34	Entrada	1	15:15	Não Pegue	0
02:50	Entrada	2	16:25	Garagem	1
03:10	Corredor 1	1	16:35	Corredor 2	2
03:20	Quarto	1	16:43	Sala	1
03:29	Sala	1	16:54	Corredor 1	1
03:40	Corredor 1	2	17:10	Quarto	1
03:45	Garagem	1	17:25	Sala	1
04:01	Corredor 2	1	17:35	Corredor 2	1
04:20	Banheiro	1	17:48	Sala	1
04:38	Quarto	1	17:54	Banheiro	1
04:53	Sala	1	18:00	Corredor 2	2
05:02	Sala	1	18:10	Garagem	1
05:25	Quarto	1	18:15	Garagem	1
05:35	Garagem	1	18:25	Entrada	2
05:40	Entrada	código	18:33	Sala	1
05:45	Sala	1	19:00	Corredor 1	espere 2º sinal
06:08	Corredor 1	1	19:20	Sala	2
06:18	Corredor 2	2	19:50	Entrada	1
06:49	Corredor 2	2	20:10	Sala	2
07:05	Cozinha	1	21:14	Banheiro	2
07:17	Quarto	2	21:30	Garagem	1
07:40	Garagem	1	21:40	Cozinha	1
07:48	Corredor 1	2	21:50	Corredor 2	2
08:02	Quarto	1	22:05	Quarto	2
08:10	Corredor 2	2	22:23	Corredor 1	2
08:25	Corredor 1	1	23:03	Corredor 2	1
08:35	Quarto	2	23:15	Corredor 1	1
09:00	Sala	código	23:30	Sala	1
09:10	Sala	1	23:50	Garagem	1
09:20	Entrada	1	24:00	Sala	1
10:45	Corredor2	1	24:15	Sala	1
10:55	Garagem	1	24:25	Corredor 1	1
11:00	Garagem	1	24:30	Quarto	1
11:29	Corredor 1	1	24:50	Quarto	1
12:03	Sala	1	25:08	Corredor 1	1

NIGHT TRAP

Digital Pictures

3DO

2 CDs - Vídeo Interativo

1 Jogador

Suspense

GRÁFICO	[Progression]				
SOM	[Progression]				
DIFICULDADE	[Progression]				
FUN FACTOR	[Progression]				
	1	2	3	4	5





3DO



Por Lord Mathias

Ação e elementos de simulador em vídeo interativo fazem de **Sewer Shark** um jogo diferente. Um piloto precisa atravessar o esgoto de uma grande metrópole a bordo de um "tatzão" e chegar à superfície, onde está o chefe corrupto da companhia. Você começa com o simpático apelido de Dogmeat (Comida de Cachorro) e, auxiliado por seu co-piloto Catfish, tem que cruzar os esgotos atirando em ratos, morcegos... A perspectiva é em primeira pessoa, um painel contém a direção a seguir, o indicador de energia, hidrogênio e pontos. Ah! Dependendo da sua performance, seu apelido vai mudando.



**DICA:** o caminho é indicado por Catfish. Atenção à ordem da sequência das setas que piscam (no destaque) que mostram onde ir. Se você tomar o caminho errado, as setas ficam vermelhas e...adiós!



Você não está sozinho no túnel



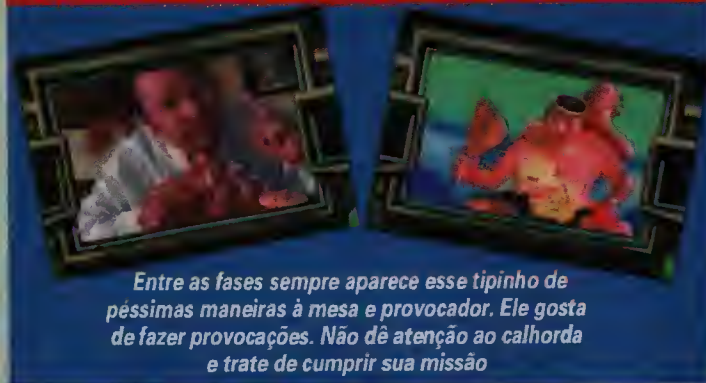
Se você se sair bem seu apelido muda para melhor: bafo-de-rato

# SEWER SHARK



**DICA:** caso não consiga a pontuação necessária, você pode explodir de repente. Destrua o necessário e não atire à toa para conservar sua energia

## O PORCÃO CORRUPTO



Entre as fases sempre aparece esse tipinho de péssimas maneiras à mesa e provocador. Ele gosta de fazer provocações. Não dê atenção ao calhorda e trate de cumprir sua missão



**DICA:** a voz "recharge commin' up", avisa da chegada do recarregador de energia. A luz verde no teto indica o lado a ser seguido (ver detalhe)

ANIMAL  
FEBORENTO!  
MINHA AVO'  
GUIA MELHOR!

DESTE JEITO  
VAMOS VIRAR  
COMIDA DE  
CACHORRO!



Preste atenção a esse objeto não identificado. Siga-o para afinal encontrar sua parceira

SEWER SHARK

Digital Pictures

3.8

3DO

CD - Vídeo Interativo

1 Jogador

Simulador - Continue

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5



Nintendo GAME BOY™

# BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS. E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

**GAME BOY**  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



THE Best  
play Here

Nintendo®

**PLAYTRONIC**



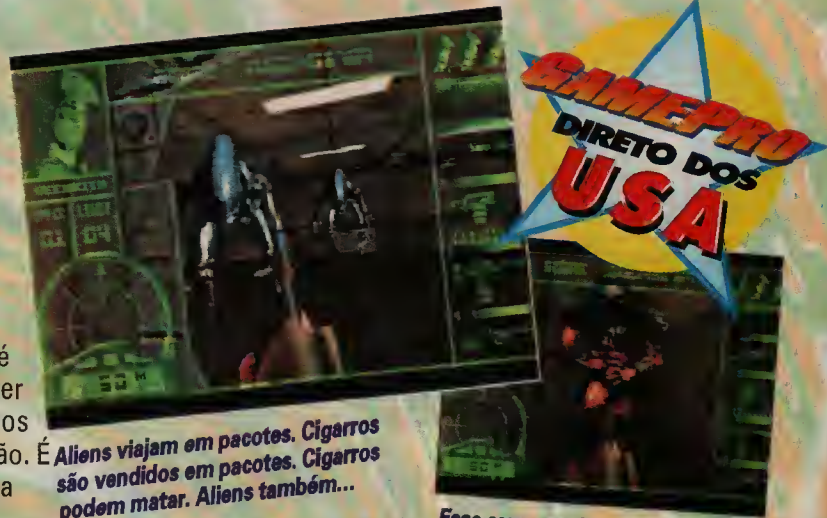
**Por Slo Mo**

Dois personagens nada convencionais de Hollywood invadem a tela do seu Jaguar. Em comum, eles contam com um voraz apetite de destruição. Matou a charada? Se você respondeu Rambo ou Conan, o Bárbaro, errou feio! Estes dois personagens são nada mais nada menos que o Alien e o Predador. Putz, salve-se quem puder

## PRIMEIRA PESSOA

Diferentemente da série homônima para SNes e Mega Drive, **Aliens Vs Predator** para o 64 bits da Atari, é um shoot-em-up com perspectiva de primeira pessoa na linha de **Monster Manors** (3DO). Você circula por corredores de uma estação espacial abandonada, na busca dos colonizadores que desapareceram misteriosamente. Em meio a essa ronda você se depara com alienígenas de todos os tamanhos e tipos,

predadores e ainda recebe chumbo grosso. Em algumas áreas você encontra itens de ajuda como pistolas, metralhadoras e lança-chamas. Sua meta final é sair vivo da base. Deve ter dado para perceber que os apuros são dose para leão. É bom ir mostrando a força para eles.



**GAMEPRO**  
DIRETO DOS  
**USA**

É Aliens viajam em pacotes. Cigarros são vendidos em pacotes. Cigarros podem matar. Aliens também...

Esse cara caça humanos por esporte. Veja como você vai se sentir na pele da caça



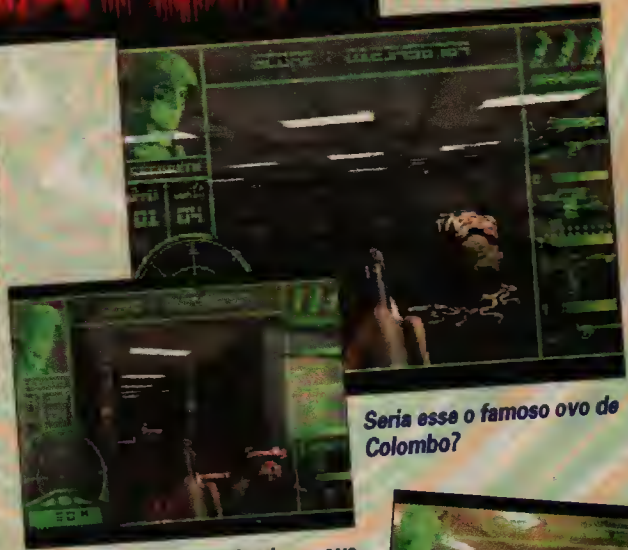
Xenóforo - s. pessoa que tem medo ou ódio de hábitos estranhos ou alienígenas, ou que tem medo ou ódio de pessoas, lugares ou objetos estrangeiros ou alienígenas



Ande pelos corredores, mas cuidado com as surpresinhas



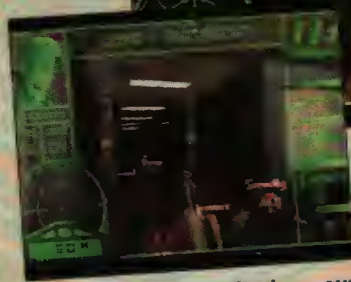
Há alguma coisa virando a esquina, mas será que você tem estômago para encará-la?



Seria esse o famoso ovo de Colombo?



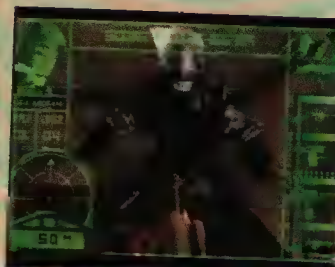
Ah, não! Estão mandando ovos



Quem teria nascido primeiro: o ovo ou a galinha?



Esse soldado não parece estar procurando alguém para conversar



O verdadeiro herói só aparece mesmo na hora da verdade



Lembra dessas portas no filme Aliens? Lembra do que aconteceu à metade dos soldados antes do fim do filme?



Por Lord Mathias

A exemplo de **Xevious e Twin Cobra**, **Raiden** é um shooter com perspectiva aérea que fez a cabeça da rapaziada no início dos anos 80. A Atari apostou no clássico para seu 64 bits. O resultado não podia ser melhor... A Terra é invadida por alienígenas. A única arma capaz de evitar a dominação é o caça supersônico Raiden. Os gráficos são, na maioria, unidimensionais. Os cenários sofreram poucas alterações, mas a animação não mostra mais slowdown. Os controles dão resposta imediata. O desafio fica fácil devido aos 8 continúes do jogo.



**DICA:** você só pode soltar uma bomba de cada vez. Caso pretenda usá-las contra os chefes de fase, fique atento ao final da explosão. Solte outra rapidinho e não deixe o inimigo respirar



**DICA:** quando você começar este trecho na fase 2, fique esperto e não deixe escapar o power-up especial (no detalhe). Ele eleva suas armas ao máximo. Ele aparece mais de uma vez durante o jogo

**DICA:** contra todos os mestres você pode usar uma estratégia esperta: solte uma bomba e mantenha-se logo abaixo da explosão, mandando bala. A bomba funciona como uma espécie de escudo

**DICA:** outra boa estratégia que funciona em qualquer fase é manter-se numa das laterais do jogo. Os inimigos que vêm pelo outro lado não o atacam

**DICA:** se a coisa estiver complicada, não hesite em gastar suas bombas. Ao morrer você perde tudo que tinha acumulado

**DICA:** avance executando movimentos para a esquerda e direita no direcional. Assim você surpreende os inimigos logo que entram na tela

**DICA:** destrua todos os alvos terrestres. Neles é que estão power-ups e pontos extras

# RAIDEN

**DICA:** os medalhões dão muitos pontos, mas só se você não morrer na fase. Não se preocupe com eles

RAIDEN TRAD

3.3

Atari

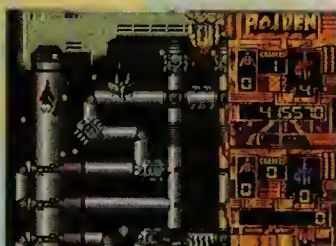
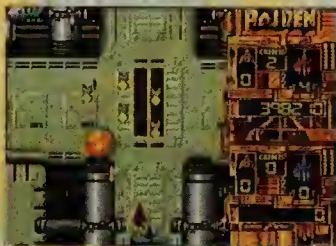
Atari

N/D - 8 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Tiro - Continue

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5



**DICA:** desses canos surgem canhões surpresa. Só são destruídos se estiverem em seu campo de visão



# Spider-Man AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE



Por **Bonehead**

O Homem Aranha e o time de super-heróis, os X-Men, têm que atravessar 6 fases de labirintos para encontrar o vilão Arcade. Antes porém, terão que derrotar todos seus capangas, fortemente armados. A ação, em side-scrolling, pode causar

monotonia, no entanto. O controle deixa a desejar e toda vez que você morre é preciso navegar todos os labirintos novamente. Os gráficos são eficientes: é fácil enxergar o herói contra os fundos escuros. É, enfim, um título para fanáticos pelo Aranha.

### Spider-Man and The X-Men in Arcade's Revenge (Acclaim)

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3,5	3,5	3,0	3,0	Intermed.

\$34,95  
Disponível já  
Ação/aventura  
1 jogador

6 fases  
Visão lateral  
Scrolling múltiplo



Quando se morre é preciso encarar os labirintos de novo

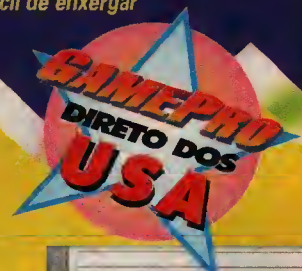


Os inimigos são fortemente armados



Embora pequeno, o Aranha é fácil de enxergar

G  
A  
M  
E  
  
G  
E  
A  
R



G  
A  
M  
E  
  
G  
E  
A  
R

# SUPER BATTLETANK



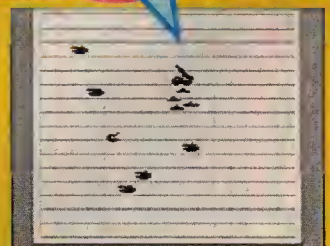
Por **Capitão Lula**

Imagine-se no meio do deserto, pilotando um tanque M1 A1 e enfrentando outros tanques e helicópteros, em duelos emocionantes. Essa é a

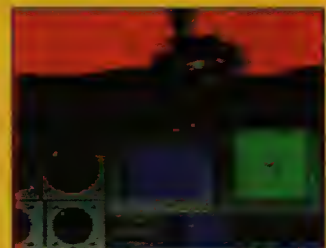


**DICA:** Não deixe o inimigo sair da sua linha de visão. A alternativa é levar uns tiros

idéia de **Super Battle Tank**, a versão para Game Gear de um grande sucesso de 16 bits. Gráficos realistas em primeira pessoa completam uma jogabilidade que mistura tiro e estratégia em proporções bem dosadas. Você possui 4 tipos de armamentos (entre ofensivos e defensivos) para enfrentar 10 missões de dificuldade crescente.



O mapa da sua situação



Você sente o impacto dos tiros



### Super Battle Tank (Absolute)

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3,5	3,0	3,5	4,0	Intermed.

\$34,95  
2 mega  
Disponível em junho  
Simulador de tanque

1 jogador  
10 missões  
Primeira pessoa  
Scrolling múltiplo

# AQUÍ A COPA JÁ COMEÇOU!

## CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai vibrar e guardar para sempre as emoções da COPA 94!



Nas bancas.  
Vá correndo buscar.



**5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE**



Por **Marjorie Bros**

**C**hegou com atraso, mas chegou. A Electronic Arts resolveu pôr nas ruas a versão para SNes de *Fifa Internacional Soccer*. No final, o jogo é parecido. É um pouco superior em gráficos. O mesmo não se pode dizer do som, bem superior. O scroll do campo é na diagonal e a perspectiva é de 3/4, de cima. A animação é complexa: bicicletas, carrinhos, mergulhos. Profissional! Cada gol é comemorado, com placar eletrônico e a explosão da torcida. Outra vantagem é a barra de força do chute. Opções de modo League, Exhibition e Tournament. Compatível com o Multi-tap, podem jogar até 4 pessoas no mesmo time.

A versão que avaliamos tinha capacidade de 8 Mega.



Exclusiva barra de força na versão para SNes



Alguns times tiveram as características alteradas em relação ao Mega



O replay ficou fácil de usar e você pode escolher o ângulo de visão da jogada



As 4 telas de comemoração do Mega estão de cara nova no SNes



Uma final dessa é de tirar o sono do torcedor

## PASSWORDS

BRASIL 2 X 0 ARGENTINA  
**KQPWGJJBO**

BRASIL 2 X 1 ROMENIA  
**KQPWGSHJC**

BRASIL 4 X 1 GRÉCIA  
**KQPWGX11VN**

BRASIL 3 X 1 MOROCCO  
**KQPWG111ZN**

BRASIL 3 X 2 CORÉIA DO SUL  
**KQPWG2,1P#3**

BRASIL 2 X 1 ARGENTINA  
**KQPWG5H1JS+**

**FIFA I.  
SOCCER  
SNES**

**4.3**

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

5 Jogadores

Esporte - Password

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5



Até 5 craques podem jogar, com várias parcerias possíveis

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

## ATAQUE TOTAL



**DICA:** para que seu time possua um super-ataque, digno de um campeão, entre na tela de options e digite a senha: R 5 vezes, L, R. Não vai haver retransmissão capaz de parar sua ofensiva



# PARA COMER A BOLA

## FAÇA A COISA CERTA



**DICA:** não adianta querer dar uma de craque da bola. Quanto mais bolas você mandar na gaveta mais vezes o goleiro pega. Chute somente nos cantos do gol

## USE A CABEÇA



Cobranças de escanteio sempre deixam o adversário nervoso. Procure alguém livre no segundo pau e cruze a bola rápido. Assim você pega o goleiro distraído

## SEM MEDO DE SER FELIZ



As vezes é melhor usar a habilidade. Drible a defesa e mande para o gol

## POMBO SEM ASA



**DICA:** uma jogada de placa. Com a bola no meio de campo dê um pequeno toque na diagonal. Avance carregando a potência do chute. Agora é só estufar a rede

## OLHA O LADRÃO



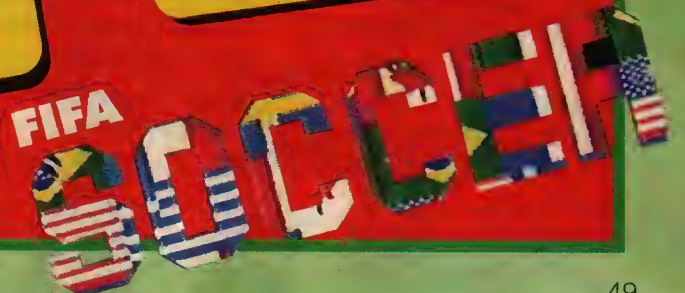
**DICA:** fique esperto se quiser sair jogando com as mãos. Você pode ser surpreendido

## COLOCADA



**DICA:** dessa posição não é preciso força no chute. É só tocar que é gol na certa

FIFA





Por King Fisher

Alô, Galera brasileira! Aqui é King Fisher diretamente da terra do basquete decifrando todos os segredos do **NBA Jam** para Mega, Snes e Arcade. Ao folhear as quatro páginas seguintes vocês vão

aprender passo a passo como descobrir personagens secretos e power-ups deste jogo que está revolucionando o videogame. Então, man, prepare-se para voar em direção a cesta.

**NOTA:** Entre com os códigos dos personagens na tela de iniciais.

## SNES E MEGA

### PERSONAGENS SECRETOS

#### ARREPIE COM TIO SAM DAN, O PERIGOSO



Jogue com o Presidente dos EUA, Bill Clinton...

**SNES:** Entre com as iniciais A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione e segure L, aperte Start e o botão X.

**MEGA:** Entre com as letras A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione ao mesmo tempo Start e o botão A.



Para sair como um louco nas quadras, uma opção é o código para Dan Feinstein.

**SNES:** Use as letras S e A. Leve o cursor à letra X. Pressione e segure o botão L. Aperte o R e o X.

**MEGA:** Entre com as iniciais S e A e ponha o cursor no X. Aperte Start e o botão C.

#### DETONE COM O VICE



Para jogar como Al Gore, o Vice dos Eua.

**SNES:** Entre com as letras N e E. Mova o cursor para a letra T. Pressione e segure o botão L, depois o R e o A.

**MEGA:** Entre com as letras N e E. Mova o cursor na letra T, aperte Start e o botão B.

#### SAL DIVITA

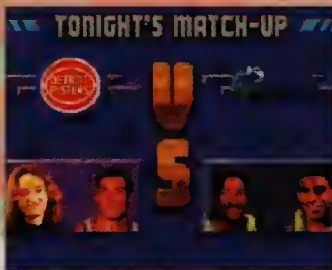


Sal DiVita é um dos autores de **NBA...**

**SNES:** Entre com as letras S e A, mova o cursor até a letra L. Pressione e segure o botão L. Complete apertando o R e o X.

**MEGA:** Entre com S e A e, mova o cursor até L. Aperte Start e botão C.

#### MESTRE DO BASQUETE



Para ser Mark Turmell, peso-pesado da Midway e criador de **NBA JAM...**

**SNES:** Letra M e J, e mova o cursor para T. Deixe R pressionado. Dê Start e A.

**MEGA:** Entre com M e J. Mova o cursor para T, e na sequência dê Start e A.

#### JOGANDO COM O DESENHISTA



Para usar o designer Jamie Rivett:

**SNES:** Entre com R e J e ponha o cursor em R. Segure R, dê Start e X.

**MEGA:** Entre com as letras R e J e deopois leve o cursor até R. Em seguida, dê Start e aperte B.

#### TOM, O TERRÍVEL



Jogar com Terrible Tom Rademacher é fácil...

**SNES:** Entre com R e O, movendo o cursor para D. Pressione e segure o botão R, aperte Start e X.

**MEGA:** Entre com R e O e mova o cursor para D. Aperte Start e botão B.

#### CHOW CHOW

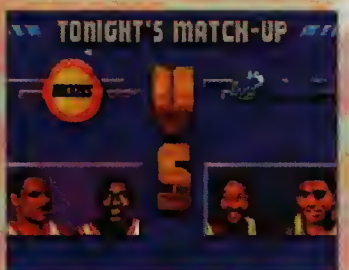


Para jambrar com Asif Chaudhri, um dos produtores, basta...

**SNES:** Entrar com as letras C e A e mover o cursor para R. Pressione e segure L, depois R e X.

**MEGA:** Entrar com C e A, e mover o cursor para R. Pressionar Start e botão C.

#### CRAVE COM MOON



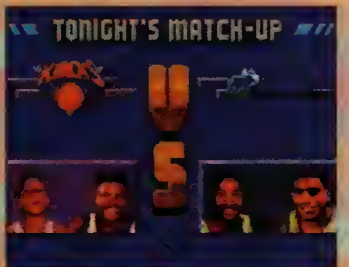
Para arremessar como Mr Warren Moon, do Houston Oilers's (futebol americano):

**SNES:** Entre com U e W.

Mova o cursor para o o espaço em branco. Deixe R pressionado, dê Start e A.

**MEGA:** Entre com U e W e mova o cursor para o blank space. Segure para baixo apertando Start e A.

#### AIR DOG



Jogue com Erik Samulski, filho do vice-presidente de produção da Acclaim...

**SNES:** Entre com A e I e, mova o cursor para R. Pressione e segure the left trigger, dê Start e X.

**MEGA:** A e I, mova o cursor para R. Pressione Start e A.

### JOGADOR BEM FUNK



Escolha George Clinton, líder do conjunto Funk Parliament:

**SNES:** Letras D e I, com o cursor para a letra S. Deixe pressionado L, dê Start e A.  
**MEGA:** As iniciais D e I, posicionando o cursor no S. Aperte Start e botão C.

### ERIC "KABOOM" KUBY



A sua chance de testar se o piloto número 1 da Acclaim é bom de bola.

**SNES:** Entre com Q e B, e mova o cursor para o espaço em branco.

Pressione e segure o L, dê Start e X.

**MEGA:** Entre com Q e B e mova o cursor para Space. Aperte Start e A.

# SNES and Genesis Power-Ups

### TURBO TOTAL



Este Power-Up lhe dará um turbo contínuo - excelente para jogadores mais lerdos.  
**SNES:** Espere a tela Tonight Matchup, e aperte qualquer botão 6 vezes. Na sexta, pressione e segure Y, B e A.  
**MEGA:** Aperte qualquer botão seis vezes e segure os botões C, B e A. YES!

### MODO BABA



Este código de velocidade é ideal para quem pensa que pode tudo.  
**SNES:** Aperte qualquer botão 13 vezes seguidas na tela Matchup. Na décima terceira vez, mantenha pressionado para baixo junto com os botões B e Y.  
**MEGA:** Aperte qualquer botão 13 vezes na Matchup Screen, e aperte B e C.

### DEFESA FORTE



Tanto no **SNES** como no **MEGA**, aguarde a tela Tonight's Matchup. Daí, pressione qualquer botão 5 vezes. Na quinta, e segure até o início do jogo.

### SAIBA SUA CHANCE DE ACERTAR



Com esse truque você verá na tela suas chances percentuais de acertar a cesta, com exceção das enterradas. Um arremesso com 5% tem a mesma chance que um de 75% - depende das habilidades de seu jogador e da ajuda do computador. Para **SNES** e **MEGA**, aperte qualquer botão uma vez na tela Tonight's Matchup, depois aperte e segure para Baixo, B e A.

### SUPER-ROUBO



Eficiente para times lentos ou defende mal. Aguarde a tela de Tonight's Matchup. Aperte qualquer botão 15 vezes, e mova o direcional no sentido horário. Na 15ª, segure até o início do jogo.

### SUPER-ENTERRADAS

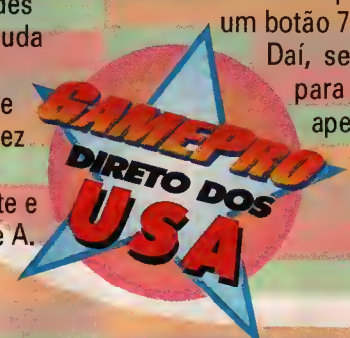


Para enterrar com qualquer jogador nos 2 sistemas, escolha um botão e pressione por 13 vezes rodando o direcional em sentido horário. Na última, segure até o início do jogo.

### PEGUE FOGO



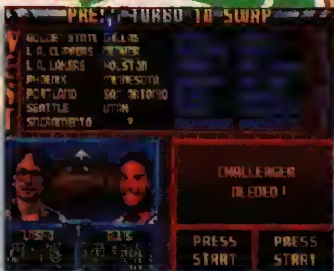
Fique "On Fire" o jogo todo.  
**SNES:** Espere o Matchup e aperte qualquer botão sete vezes. Na 7ª vez, pressione e segure para cima + Y e B.  
**MEGA:** No Matchup, aperte um botão 7 vezes. Daí, segure para cima e aperte B e C.





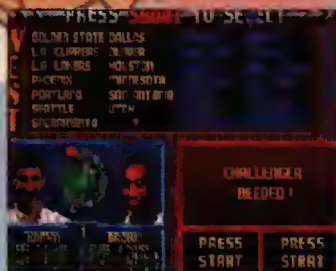
# Tournament Edition Hidden Characters

## AL LASKO



Al Lasko, técnico de laboratório da Bally/Midway: AML, August 13.

## LARRY "KAMM" DEMAR



Larry Demar, designer da Bally/Midway autor de títulos como **Twilight Zone**, **Stargate** e **Robotron: VLK**, November 9.

## JOSH TSUI



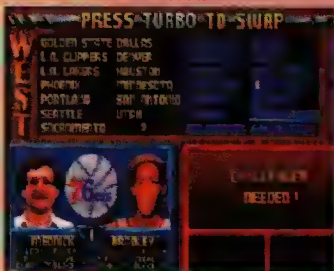
Josh Tsui, artista de videogame da Bally/Midway e membro do time chinês da Olimpíada de 1992: JYT, November 28.

## JAKE SIMPSON



Jake Simpson, programador e designer da Bally/Midway: JMS, February 22.

## KARY MEDNIK



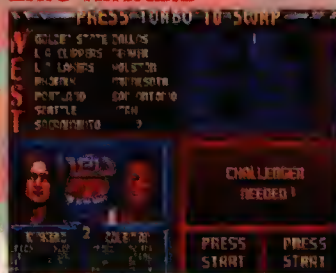
Kary Mednik, gerente do departamento de vídeo da Bally/Midway: CMM, July 2.

## SHAWN KEMP



Shawn Kemp, do Seattle Supersonic: KMP, November 26

## ERIC KINKEID



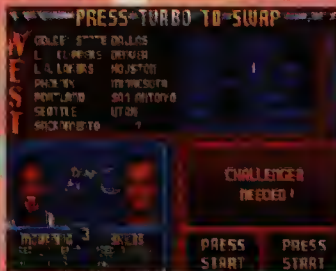
Outro artista de videogame da Midway. Com nove vidas, este é um dos preferidos: DIE, January 1.

## MARK PINACHO



Mark Pinacho, programador e designer de videogame da Bally/Midway: MDP, January 13.

## ALONZO MOURNING



Alonzo Mourning do Charlotte Hornets pode jogar em qualquer time e fazer jogadas monstruosas: ZO (espaço em branco), February 8.

## DAVID ROBINSON



Estrela da NBA e do San Antonio, David Robinson pode servir à qualquer time: ROB, August 6.



Tournament Edition

# Power-Ups



## VIU O CABEÇÃO POR AÍ?



Faça com que seus jogadores fiquem com um cabeção. Na tela de Matchup, segure o direcional para cima e simultaneamente pressione e segure Turbo e Roubada.

## PAPO-CABEÇA



Nesta Tournament Edition você pode optar por cabeças maiores do que o normal, e menores que as da dica de cima. Na tela Matchup aperte qualquer botão por seis vezes antes do Start.

## PARA ROUBAR TODAS



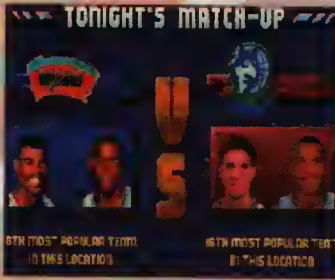
O que você precisa é de mãos rápidas e velocidade para interceptar a bola? Então este é o truque poderoso. Na tela Matchup, aperte qualquer botão por cinco vezes antes do Start. A partir daí, segure o direcional para baixo, e antes que a tela mude, aperte arremesso.

## MAIS JOGADORES



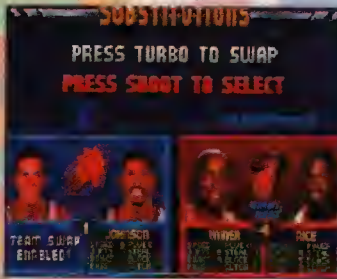
Para optar entre um maior número de jogadores, vá à tela de seleção de times, aperte Passe 3 vezes e direcione para baixo. Dê um 360° no sentido horário e aperte Passe outra vez.

## LIVRE-SE DAS BOLAS NA DESCENDENTE



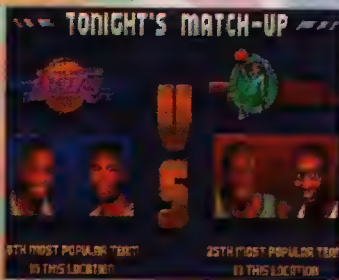
Se você possui dedos ágeis, pode evitar o Goal Tending em 70%. Na tela Matchup pressione qualquer botão 24 vezes antes da tela mudar.

## TROQUE DE TIME NO INTERVALO



Para trocar de time na metade do jogo, vá para a tela de substituições, segure o direcional para a direita, e segure Passe por dois segundos.

## FORA, CPU!



Para evitar que a máquina (arcade) escolha os seus adversários no Two-players, desligue a Computer Assistance na tela de Matchup apertando qualquer botão dez vezes.

## TOURNAMENT MODE



É a prova definitiva. Ativando o Tournament Mode, nenhuma power-up ou personagens secretos podem ser usados. Na tela Matchup, segure para a direita e simultaneamente pressione e segure todos os três botões antes da tela mudar.

## BEBÊ AO CESTO



Este truque faz com que seus "gigantes" se transformem em bebês. Na Tela Matchup pressione e segure para baixo à direita (diagonal), e aperte o Turbo, arremesso e passe. Repita esta sequência de botões duas vezes mais.

## SEMPRE DE PÉ



Com a Maximum Power ninguém conseguirá derrubá-lo. Vá para a tela Matchup, mantenha o direcional pressionado para baixo e aperte simultaneamente o Turbo, Arremesso, Passe e Start.



Por **Marjorie Bros**

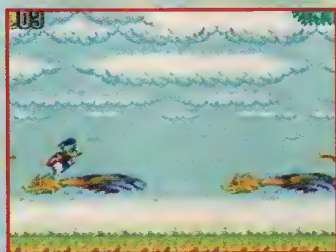
**N**as aventuras de Duck Tales, você já deve ter se acostumado a ver um mau-humoradíssimo Pato Donald entrando em verdadeiras geladas por causa da ganância desmedida de seu Tio, o Patinhas. Dá só um bico no que o velho quaquilionário aprontou desta feita: depois de roubar um colar numa ilha, o multibilionário de bengala passa a ser perseguido por uma terrível maldição, que somente poderá ser desmanchada caso alguém reponha o colar em seu lugar de origem. Nem a moedinha da sorte resolve. O escolhido não poderia ser outro senão Donald! O pobre pato azarado terá que cumprir uma jornada digna de um herói e atravessar florestas, vulcões, cavernas de gelo e um naufrágio, totalizando quatro perigosas fases. side-scroll. Durante a jornada pode-se coletar uma série de objetos que mudarão suas características, como força, velocidade, pontos extras e muito mais. Lançamento nacional da Tec Toy.



## DEEP • DUCK TROUBLE



Essa ilha é o mapa do jogo. A ordem das fases não é predeterminada, portanto cabe a você escolher o roteiro que pretende



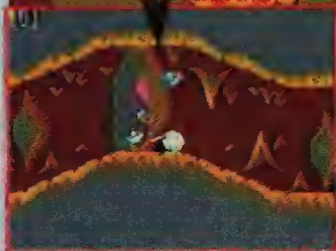
Para seguir adiante só mesmo pulando sobre o avestruz. Não adianta esperar



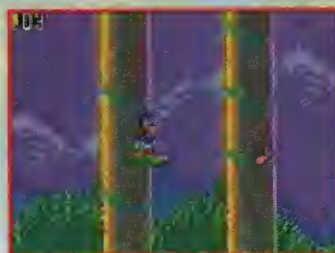
**DICA:** ganhe uma vida! Jogue a pedra no buraco, cause um terremoto que faz surgir itens



**DICA:** nesse trecho é necessário esperar que a pedra caia, mas primeiro trate de detonar o bauzinho para poder passar (sobre a pedra, é claro)



No destaque, o trecho da caverna em que você se enfia no ponto indicado na foto maior para seguir adiante



**DICA:** suba nos troncos pois você vai precisar da folha para passar o chão de espinhos



**DICA:** no navio, chute a pedra na planta para desencadear um fenômeno que libera itens

**DEEP DUCK TROUBLE**  
MASTER SYSTEM

**3.3**

SEGA

4 Mega - 5 Fases

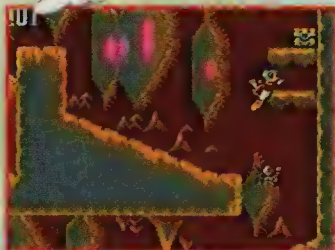
1 Jogador

Aventura - Continue

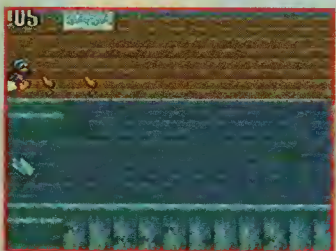
GRÁFICO	4	4	4	4	4
SOM	3	3	3	3	3
DIFICULDADE	2	2	2	2	2
FUN FACTOR	3	3	3	3	3
	1	2	3	4	5



**DICA:** chute a pedra na planta para ganhar uma vida



**DICA:** para ganhar outra vida pule pisando na aranha e alcance o baú



**DICA:** ao quebrar a caixinha a água desce e cria um caminho para uma sala com itens e vida



**Basta** desviar das maçãs que ele joga, eie se detona sozinho



**DICA:** vida à vista: chute a caixa no canto



Vasculhe bem o topo das árvores para achar mais itens



**DICA:** quando surgir um chão de espinhos, chute a pedra e use-a como ponte. Adiante, o símbolo da invencibilidade: uma pimenta

# CONCURSO



Certificado de Autorização: 01/007130/94

## SUPER GAMEPOWER FRASE CABEÇA

Aí, cara! Você ainda tem até o dia 13/06 pra participar do Concurso SGP Frase Cabeça. É só inventar uma frase bem sacada que fale de Super Gamepower e enviar junto com o cupom que veio na edição nº 2. Se você perdeu a revista, fale já com seu jornaleiro, garanta a sua e participe! Com Super Gamepower, você vai sair do anonimato!

# 5 SNES 15 CARTUCHOS





Por **Baby Betinho**

Muitas máquinas de **Super Street Fighter II X (Turbo)** já estão na praça. Mas a maioria é da versão preliminar lançada na AOU Show (um grande feira de arcades do Japão). A versão final conta com várias mudanças.

- 1- Dependendo da configuração da placa, pode-se escolher a velocidade.
- 2- O medidor do Super Combo pode ser aumentado também com golpes normais e não só com os especiais.
- 3- Existem novos técnicos

# STREET FIGHTER II

## Grand Master Challenge

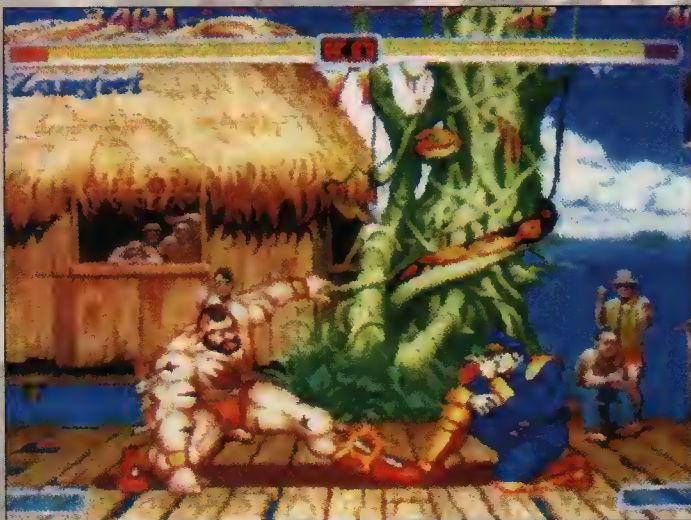
- 4- Mudanças ou inclusões de alguns golpes. Balrog (o espanhol) ganhou um golpe.
- 5- Podem se defender dos arremessos. Para isso, coloque para o Lado + soco

(chute) médio ou forte imediatamente depois de ser arremessado. Além disso, pode-se escolher os personagens na cor original de **Street Fighter II**. Com isso, os lutadores ficam sem o



*Dependendo da configuração da placa é possível que você mesmo determine a velocidade do jogo. Já quanto ao caso da configuração habitual, a velocidade será fixa.*

Super Combo e a defesa de arremessos, além de ficar com as características do tempo de **Super Street Fighter II**. Para isso, escolha o personagem com soco fraco. E entre com as sequências da tabela da página seguinte.



*Zangief perdeu o chute que tirava energia mesmo durante a defesa*



*Novos técnicos bonus estão presentes envolvendo os super combos*



*Com o procedimento explicado no texto, você ativa a cor antiga*



*Agora já existe como defender o arremesso*





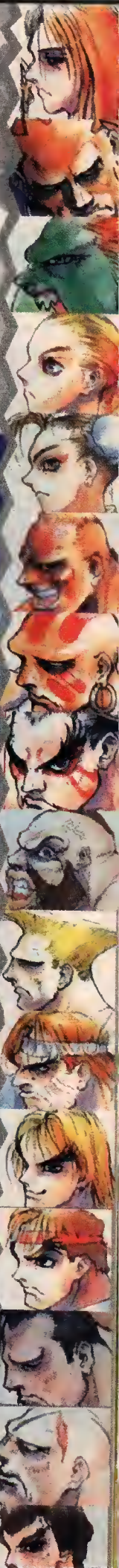
Agora, na versão final, os Shouryuken médio e forte perderam a invencibilidade total. Ryu também foi afetado com essas mudanças. Está ficando a cada dia mais difícil a vida de quem escapa de magias com esse método...



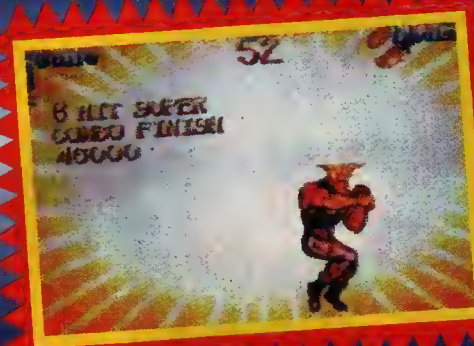
O novo golpe de Cammy, o Furygan Combination, se aciona com soco e não com chute, como dito em SuperGP 2. O tapão múltiplo de Honda voltou a ser ativado com soco repetido e a cabeçada e o Super Combo voltaram a ser com soco



Balrog ganhou um golpe novo, o Scarlet Terror, que é acionado com (C) ↘ + chute. É o mais indicado para quando você estiver caído e o inimigo resolver pular em sua direção, além de ser eficiente como anti-aéreo



## SUPER STREET FIGHTER II X - TECHNICAL BONUS



FIRST ATTACK	3000 PTS	
RECOVERY	1000 PTS	
REVERSAL ATTACK	1000 PTS	
- HIT COMBO É um bônus para sequências de golpes: ao lado, os pontos obtidos por cada golpe. Em parênteses, a pontuação do segundo acerto de cada golpe.	fraco	100 (100) PTS
	médio	500 (200) PTS
	forte	1000 (500) PTS
	especial	1000 (200) PTS
(1) - HIT SUPER COMBO	10000 - 5000 - 2000 PTS	
(2) - HIT COMBO FINISH	vale 2 vezes	
- HIT SUPER COMBO FINISH	vale a soma de (1) e (2)	
SUPER COMBO FINISH	10000 PTS	

## PARA JOGAR STREET A MODA ANTIGA



Akuma aparece antes de enfrentar Vega. Fazer aparecer-lo continua um mistério



Com apenas um golpe, Akuma destrói Vega. A próxima vítima pode ser você

A tabela ao lado é para usar o personagem com a cor e característica antigas (sem Super Combo e sem golpes novos). Para isso, escolha seu lutador com soco fraco e insira o comando. É mais fácil ficar chacoalhando o joystick e

apertando soco fraco sem parar. Dessa maneira, o Ryu normal (branco e faixa vermelha na cabeça) é invencível no Shouryuken, o que não acontece no Ryu de **SSF II X**, que, em compensação, tem mais golpes e Super Combo.

RYU	Soco Fraco →→→←
KEN	Soco Fraco ←←←→
E. HONDA	Soco Fraco ↑↑↑↓
CHUN LI	Soco Fraco ↓↓↓↑
BLANKA	Soco Fraco →←←←
ZANGIEF	Soco Fraco ←→→→
DHALSIM	Soco Fraco ↓↑↑↑
GUILE	Soco Fraco ↑↓↓↓
M. BISON (Boxeador)	Soco Fraco →←←→
BALROG (Espanhol)	Soco Fraco ←→→←
SAGAT	Soco Fraco ↑↓↓↑
VEGA (Último chefe)	Soco Fraco ↓↑↑↓
T. HAWK	Soco Fraco →→←←
CAMMY	Soco Fraco ↑↑↓↓
FEI LONG	Soco Fraco ←←→→
DEE JAY	Soco Fraco ↓↓↑↑

# GOLPE FINAL



Por **Baby Betinho**

Estou sabendo que está assim de gente por aí que já arrepiado em **Art of Fighting 2**. A partir de agora, graças aos Super Death Blows e aos Secret Killer Blows que a **SuperGP** (só pra variar, né moçada) traz para você, a coisa vai ferver. Os Super Death Blows podem ser utilizados no caso de você se dar bem no bonus

game "Initiate Super Death Blow" no modo VS Com. Na maioria das vezes, são projéteis enormes que gastam uma quantidade gigantesca de ki mas os danos ao inimigos

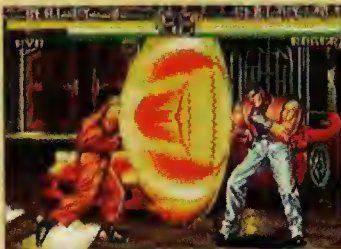
também são enormes e compensadores, é claro. Os Secret Killer Blows são, em geral, seqüências animais, muitas vezes de defesa impossível (a única maneira de não se dar mal é se esquivando). Agora, moçada, as cartas estão na mesa e o destino foi lançado. Depois de ler essas páginas, a vida não será mais a mesma, em especial a de seus oponentes!

## DE KI CHEIO



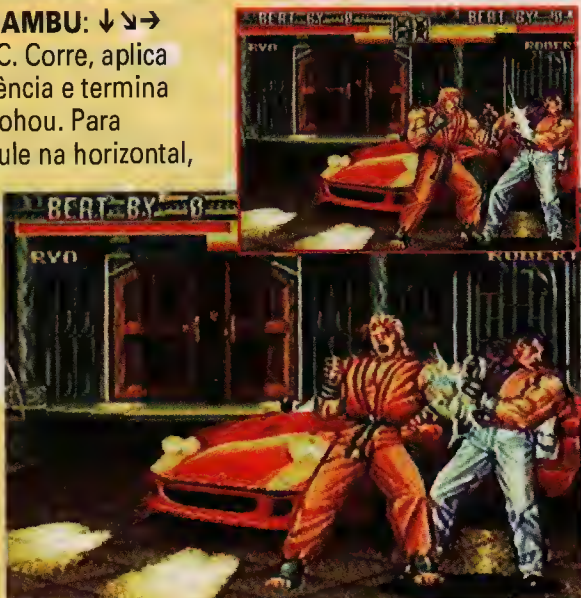
Só se acionam os Secret Killer Blows com ki cheio e energia baixa (o contorno da barra pisca quando o golpe se torna acionável).

## RYO SAKAZAKI



**HAOH SHOUKOUKEN:** →←↓↘ + A. Só some contra outra Super Death Blow. Magias normais não têm efeito. Defenda, pule (difícil) ou ataque antes do oponente soltar a magia.

**RYUKO RAMBU:** ↓↘↘ ↘↓← + C. Corre, aplica uma seqüência e termina com um Kohou. Para escapar, pule na horizontal, dê uma voadora ou acerte o inimigo ainda antes do golpe ser iniciado.



## ROBERT GARCIA



**HAOH SHOUKOUKEN:** →←↓↘ + A. Idêntico ao de Ryo, ou seja, as magias normais são impotentes contra ele. Só atacando primeiro, arriscando pular ou antecipar o ataque.

**RYUKO RAMBU:** ↓↘↘ ↓←← + C. Corre, aplica vários golpes e termina com um Ryuga. Como acontece com o golpe de Ryo, não dá para contra-atacar com rasteira ou golpes em pé. Defenda-se do mesmo modo.



## TAKUMA SAKAZAKI



**HAOH SHOUKOUKEN:**  
 →←↙↘↓↘→ + A. Também é idêntico ao de Ryo. No entanto, o movimento para acioná-la é mais rápido e sutil.

**RYUKO RAMBU:** ↓↘→↔↔ + AC. Corre, aplica uma sequência de golpes e termina com o Haoh Shoukouken. O visual é destruidor! O raio de ataque é um pouco menor que o de Ryo e o movimento para acionar o golpe é mais curto e sutil.



## YURI SAKAZAKI



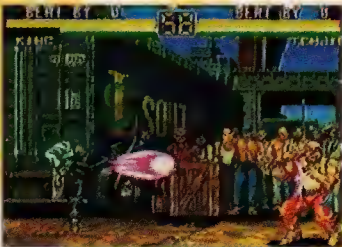
**HAOH SHOUKOUKEN:**  
 →←↙↘↓↘→ + A. Praticamente idêntico ao de Ryo. O movimento para soltá-la, porém se mostra mais lento.

**HIEN HOUOUKYAKU:**  
 →↔↘↘↓ ↙↔ + BC.

Sequência de 15 chutes. Também indefensável, este golpe de Yuri é forte contra voadoras. Até o Hien Shippu Kyaku (Ryo, Robert e Takuma), Leg Bomber (John) e Tenma Kyaku (Eiji) não fazem efeito contra o golpe.

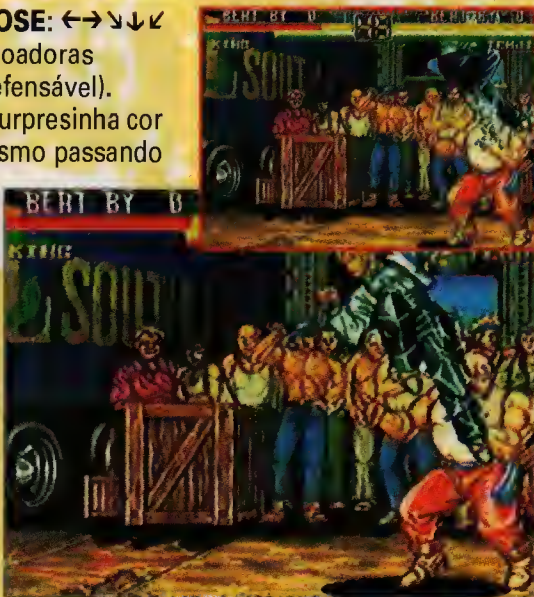


## KING

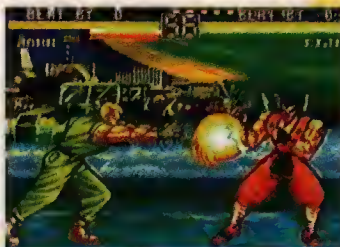


**DOUBLE STRIKE:**  
 →↔↘↘↓ + B. King solta 2 magias. É mais fraco que os outros, mas tem vantagens. Contra outro Super Death Blow, o primeiro tiro é anulado e o segundo acerta.

**SURPRISE ROSE:** ←↔↘↘↓ + BC. São 16 voadoras seguidas (indefensável). Para evitar a surpresinha cor de rosa só mesmo passando por baixo ou dando um back dash, de acordo com a situação. Não acerta o oponente caído. Encurrale o inimigo e mande bala.

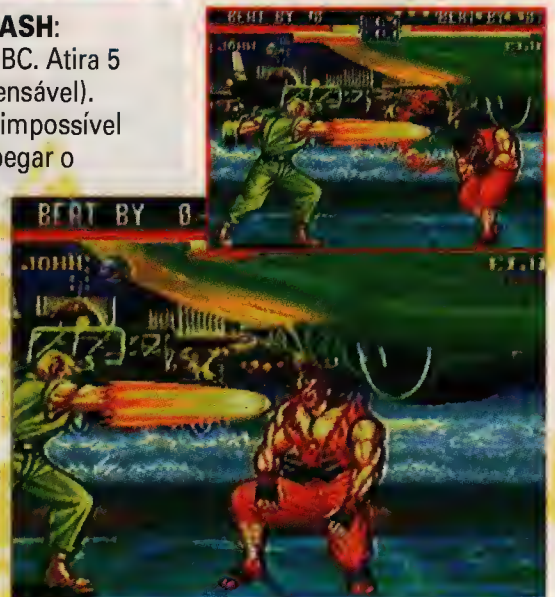


## JOHN CRAWLY



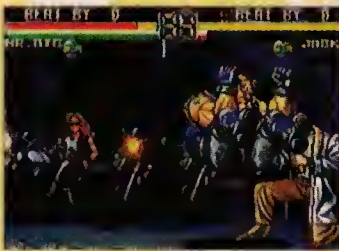
**MEGA SMASHER:**  
 →←↙↘↓↘→ + A (Direcional + A para soltar a magia). Pode ir em três direções. Serve como anti-voadora e também pega adversários com defesa alta (atire nos pés).

**ATOMIC SMASH:**  
 →←↙↘↓↘→ + BC. Atira 5 projéteis (defensável). Praticamente impossível esquivar. Se pegar o oponente no ar, arrasta-o até o chão. Para melhor eficiência, derrube o oponente antes de executar o golpe.



# GOLPE FINAL

## JACK TURNER

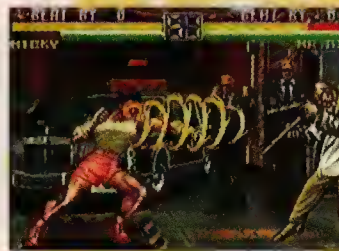


**SUPER HIP ATTACK:**  
←→↓↘↙← + B. Acerta 3 pulos na sequência. Use-o contra magias. É meio difícil, mas sobrevoa o Haoh Shoukouken. Ótimo para tontear.

**HELL DIVING:** →↓↘↙← + A. Trata-se de um arremesso seguido de um mergulho mortal. Empregue-o de curta distância (mas não precisa estar junto), logo depois de uma voadora fraca ou de outros golpes fracos.



## MICKEY ROGERS



**PLANET GALE:** →←↙↓↘ + A. Tem as vantagens de King, pois são 2 tiros seguidos. O movimento para soltá-la é lento e o golpe é longo, e você pode dançar se o oponente pular o golpe.

**RUSH BOMBER:** ↓↙←↙↓ + A. Uma série de múltiplos socos finalizando com Chopping Right. O alcance é bastante longo. Para melhor eficiência, derrube o inimigo primeiro. Muito eficiente para ataques surpresa.



## LEE PAI LONG



**VACUUM CLAW:**  
→←↙↓↘ + A. Golpe bastante poderoso mas muito lento para ser acionado. Pode ser contra-atacado facilmente com voadoras.

**KATCHU HIENSOU:**  
↓↙←↙↓↘ + A. Cambalhotas com as garras, indefensável. Possui eficiência contra voadoras mas pode ser facilmente vencido por golpes fracos.



## EIJI KISARAGI

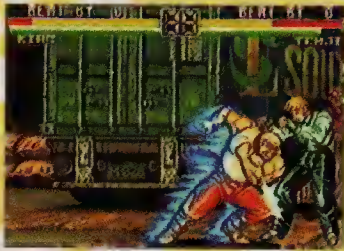


**ZANTETSU-HA:**  
↓↘↘↓↙← + A. Única magia de Eiji. Como o ninja é um personagem de lutas corpo a corpo use este golpe para surpreender os oponentes.

**ZANTETSU TCHORUIKEN:**  
←↙↓↘↘↓ + B. Sequência indefensável. O movimento para acioná-lo é rápido e como Eiji utiliza-se do dash com frequência, fica muito difícil contra-atacar. Escape desse golpe com pulos para trás.



## TEMJIN

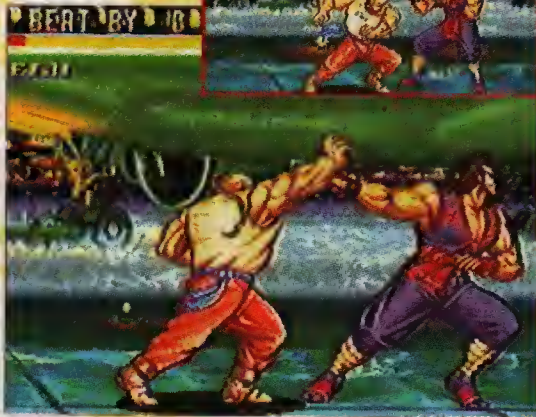
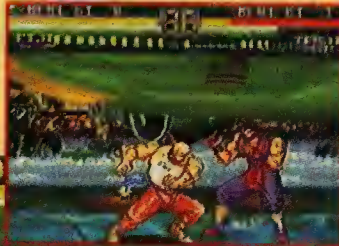


### MOUKO GOURETSU

**HASAIKAN:** ←→←↓↘ + A. Ombrada que atravessa o Zanretsuken de Ryo & Cia. Ataque rápido e surpreendente. Tente usá-lo no início da batalha.

### TEMJIN RAMBU:

↓↘←→↘↓ + AC. Sequência indefensável. Um dos Secret Death Blows mais fracos e de acionamento muito lento. Tem pouca utilidade se usá-lo derrube o oponente primeiro e mande ver.



## MR. BIG



### BLASTER WAVE:

←↘↓↘→← + A. Um golpe dos mais chocantes. É bastante eficaz quando usado em médias distâncias. Bom ataque surpresa. Pode ser usado em sequências.

### RISING SPEAR:

↓↘→↘↓↘← + A. Deve ser utilizado de perto (é indefensável). Empregue-o após derrubar o oponente, numa sequência de golpes ou ainda sem mais nem menos para fazer uma bela surpresa.

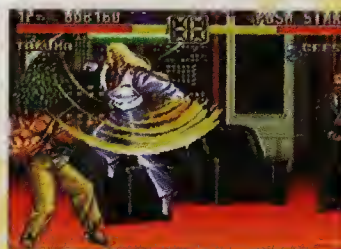


## PERSONAGEM SECRETO

**N**este jogo também existe um personagem secreto: é ninguém mais ninguém menos que Geese Howard, o poderoso chefe de **Fatal Fury**. Parece que agora virou mania mesmo essa história de esconder gente em tudo quanto é canto dos videogames. O Geese que você encontra tem 14 anos a menos do que no jogo Fatal Fury - 26, portanto. Para encontrá-lo basta ganhar de todos os personagens sem perder sequer um round. Ah! E trate de treinar pesado, se preparando com afinco, pois esse adversário é forte! Se já era duro de matar com 40 anos, imagine como era na sua melhor forma.



*Geese quer que você entre na organização dele. A resposta?*



*Defenda esse golpe em pé. Senão corre o risco de ser fulminado*



*Derrotar Geese é difícil mas use as táticas SuperGamePower*



*No começo do round, use o Hien Shippukyaku. Carregue o power e Hien novamente. Use-o sem parar e Geese não será de nada*



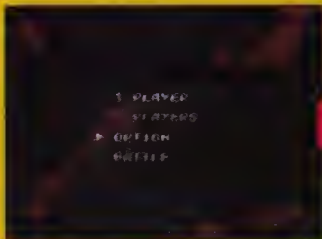
# SUPER GP DICAS

Os melhores segredos,  
passwords, estratégias, manhas  
e macetes do universo

MEGA

## BARE KNUCKLE III

### ROUND SELECT



Na tela "1 Player, 2 Players ..." mantenha pressionados B, ↑ e, sem soltá-los, Start com o cursor posicionado no option. Escolha a fase e detone.

### USE O CANGURU



Na tela-título pressione B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Comece o jogo e logo notará que há um personagem a mais.

### USE O "HOMBRE"



Derrote o "hombre" da primeira fase. Mantenha pressionado A até que a próxima cena apareça. Morra, continue, use e abuse dele.

### USE O SHIVA



Derrote Shiva, mestre da fase 1. Mantenha pressionado B até que a próxima fase apareça. Morra, continue e mostre a força de Shiva.

G.GEAR

## SONIC & TAILS

### ZONE SELECT



Embora o jogo seja da Sega digite o código Konami na tela-título (↑↑↓↓→←→← 2 1 e Start).

- ZONE SELECT -		
TURQUOISE HILL	ZONE	ACT-1-2
GIGALOPOLIS	ZONE	ACT-1-3
SLEEPING EGG HILL	ZONE	ACT-1-4
MECHA GREEN HILL	ZONE	ACT-1-5
AQUA PLANET	ZONE	ACT-1-6



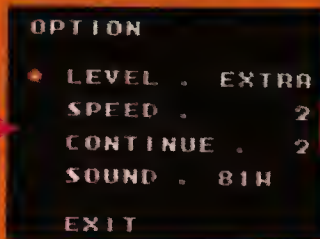
Agora basta escolher a zona para onde você quer ir e pau na máquina!

# (BUSTER FIGHT) MASTERS OF COMBAT

## NÍVEL EXTRA



Na tela-título aperte ↑↓↔↔↓↑. Vá ao option e coloque no nível EXTRA, mais difícil que o Hard. Além disso, essa dica possibilita usar o mestre The Alien.

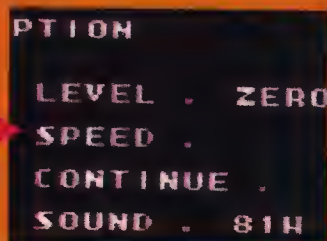


## NÍVEL ZERO

Na tela-título digite o código ↑↓↔↔↓↑.



Se fizer um sinal, agora entre com ↑↑↓↓↔↔. Vá ao option e ponha o nível no ZERO. Os inimigos vão morrer com um só golpe, além de permitir usar o mestre The Alien.



# ADESIVOS



# COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas



# 1 URV

### VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À  
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.  
NO VALOR CORRESPONDENTE  
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.  
RUA FRANCISCO MARENGO, 339  
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000  
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE  
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.



Empresa oficial **WorldCup USA94™** para etiquetas adesivas

# SUPER GP DICAS

SNES

## WOLFENSTEIN 3D

Você figura entre um daqueles tristes e frustrados jogadores que acha **Wolfenstein 3D** difícil? Bom, então chegou a hora

de um acerto de contas com os temíveis guardas à serviço do nazistão Hitler. Todas as dicas abaixo devem ser executadas no

mapa (aperte Start no jogo) e no controle 1. Agora é com você, não vá desperdiçar a mamata!

### INVENCÍVEL



Pressione B ↑ B e A e aperte Start para sair do mapa. Você ficará invencível.

### STAGE CLEAR



Aperte ↑ B R e B. Saia do mapa e verá que passou de fase como num passe de mágica.

### TODAS AS ARMAS



Digite R ↑ B e A para conseguir acesso a todas as armas.

### MAPA COMPLETO



Coloque A A ↑ e B e saia do mapa. Acesse o mapa novamente e verá que ele está completo.

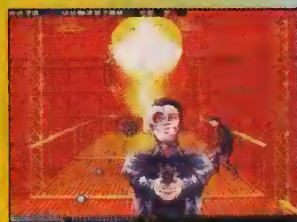
MEGA

## TERMINATOR II

Na tela-título aperte ↑↓↔↔↑↓↔↔. Caso a dica funcione, irá ouvir uma voz dizer "excellent".



Prontinho! Você passou de fase. Só não é possível pular a última fase. Essa tem que ser na raça!



O próximo passo é pausar o jogo e pressionar simultaneamente B e C.

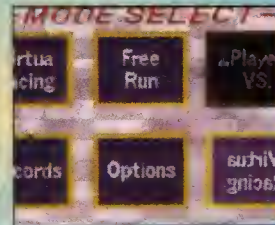


Mas, afinal, você é um homem ou um rato?

MEGA

## VIRTUA RACING

### MODE MIRROR



No logo da SEGA pressione A, B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Entre no jogo e verá o modo **Virtua Racing**. Essa é a pista mirror, onde as curvas estão invertidas.

SNES

## SONIC BLASTMAN 2

### MESMO PERSONAGEM



Na hora de escolher o personagem, faça-o com L e R pressionados.



3DO

# TOTAL ECLIPSE

## SELEÇÃO DE FASE



Espera o menu de opções. Lá direciona para "Quit/ Preview". Use a sequência: segure X e aperte B, L e A. Aperte o X de novo. Pressione: B, L, A, B, L, A. Um som



confirma o truque. No box no alto, à direita da tela de opções, haverá a opção de escolha de round. Escolha o estágio em que quer começar e pressione o botão P.

MASTER

# CHUCK ROCK

## PASSWORD DA ÚLTIMA FASE



Para entrar direto na última fase do jogo, tudo o que você tem a fazer é digitar:

**84AKC**

MEGA

# CHUCK ROCK

## GAME GENIE



Para conseguir vidas infinitas, basta digitar o código:

**BTCT-EA5E**

Mas se seu problema for obter invencibilidade, escreva:

**HC5A-AA\*J**

SNES

# THE NINJA WARRIORS

## SOUND TEST



Na tela título pressione L e R e, sem soltá-los, aperte Start para entrar no Sound Test Mode.

RESULTADO

# GRANDE CONCURSO SUPERGAMEPOWER

Valeu, cara!  
O 1º Grande Concurso SGP foi um tremendo sucesso! Confira aqui se você é um dos sortudos que faturaram prêmios animaiscos.



Certificado de Autorização - 07/09/2004

## GANHADORES DO CONCURSO SUPERGAMEPOWER 01

### 1º Prêmio

1 Sega CD  
Fernando Galassi Frigato  
Paraiso do Norte - Paraná

### 6º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive  
Renahan Martins Gil  
Itajaí - Santa Catarina

### 2º Prêmio:

1 Console Mega Drive  
Rafael Brasil Ferreira  
Rio de Janeiro - Rio de Janeiro

### 7º Prêmio

1 Fita para Mega Drive  
Tiago de Moraes  
Teixeira Leite  
Fortaleza - Ceará

### 3º Prêmio:

1 Console Mega Drive  
Maurício Cabral Silva  
Salvador - Bahia

### 8º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive  
Márcio Ney Carvalho  
Santarém - Pará

### 4º Prêmio

1 Console Master System  
Marcelo Modolo  
Botucatu - São Paulo

### 9º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive  
André Ceballos Ovruski  
Campina Grande - Paraíba

### 5º Prêmio:

1 Console Master System  
Rafael Pflieger de Aguiar  
Palhoça - Santa Catarina

### 10º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive  
Arlan Lopes Martins  
Minaçu - Goiás

Se não foi dessa vez, não desanime! Outros concursos estão pintando.

APOIO:

**TEC TOY**

**NOVA CULTURAL**



# SUPER GP DICAS

SEGA CD

## TOM CAT ALLEY CD

### MANOBRA MANEIRA



Quando surgir Warning, não coloque o cursor na injeção. Entre em algum Way Pont. 90% das vezes o truque dá certo.

### RESPONDA AO RÁDIO



Responda até 5 segundos o chamado do rádio ou não terá êxito em sua missão.

MEGA

## TOM & JERRY

### OPTIONS SECRETOS

Na tela de apresentação aperte A, B e C.

MEGA

## FLINTSTONES

### SELEÇÃO DE FASES



Na tela título aperte simultaneamente A, B e C seguidos de ← e Start.



Com as setas ↓ e ↑ você escolhe os níveis.

SEGA CD

## STELLAR FIRE

### SALTAR DE FASE



Comece em qualquer estágio e assista ao final cinematográfico. Primeiro, vá à tela de Start Game e Opções de dificuldade. Escolha a "Normal". Aperte A para atravessar diferentes itens de dificuldades. Ao voltar ao item "Normal",



aperte A. Enquanto pressiona A, aperte e segure C e Start. Pressionando estes 3 botões, ponha ↑ no direcional. Um barulho indica que avançou 1 fase. Quanto mais direcionar ↑ vai saltando as fases até o final.

MEGA

## FERRARI GP

### PASSWORDS

**Brazilian GP**  
55PJ1:ZCPSF  
FTNH2:Z1T6S  
L363J:WGFGG  
**San Marino GP**  
GKBWQ: GF63T  
PZMGW:  
CBGTM  
NQ6KS: 2CFJT  
**Monaco GP**  
NGMRL: VDDZ1  
FGRFH: 4Q41Z  
KLX6W: QKFMP  
**Canadian GP**  
QHS61: SBQ35  
XSVDH: 4Q41Z  
KQZJS: QKFQR

**French GP**  
GVGGP: 3JZSR  
4M4B6: 21TNL  
NXLPG: G3DJS  
**British GP**  
JHFGV: DJRZB  
VZBBK: J3Z6L  
MHDNX: G5CCK  
**German GP**  
34XZ6: BG3KC  
ZWCRG:  
WWQVV  
L5GZK: 54DMH  
**Hungarian GP**  
DLQC3: QFZ3P  
LDHQ6: 21TNL  
NBL1J: B6DQG

SEGA

## ROBO ALESTE

### SELEÇÃO DE FASE



No sound 3A, selecione o level Hard. Saia e entre no CD-DA, B e Start

MEGA

## OUT LANDER

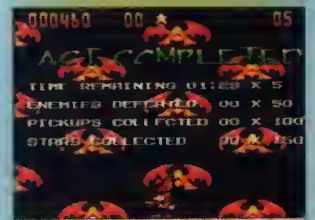
### PASSWORDS

**Snake Creh**  
61HY109VY64080  
**Fish Eye**  
MZMX2001068908  
**Denial**  
NM6020QK3JC8ZK  
**Tortilla Flats**  
THV0112507YC80  
**Hellburn**  
SH021BW5DKC20

SNES

## AERO THE ACRO-BAT

### PARA SALTAR FASES



Na tela de Start/ Options, pressione: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Você ouvirá um jingle. Volte à primeira fase. Quando Aero surgir, dê Start. Depois use: ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Start pausa o jogo, e Select pula de fase.

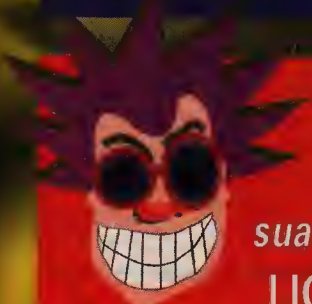
SNES

## ACTRAISER 2

### LUTE COM O ANTIGO CHEFÃO

Basta digitar o password Xxxx Yyyy Zzzz, para o cart americano.

# GAME SHOPPING



Quem joga, sabe. Anúncio na Super GP é tiro e queda. Multiplique suas vendas. Fique milionário que nem eu.  
**LIGUE PARA 851-3644 RAMAL 263**

**CURITIBA**



**Locação e Venda**

- SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
- NINTENDO • MASTER SYSTEM
- GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

**SÃO CAETANO DO SUL**

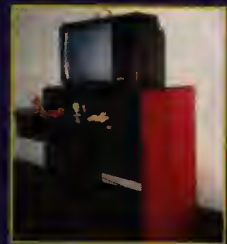
## Splash Video

**LOCAÇÃO E VENDA**

MASTER SYSTEM • SEGA CD  
• NINTENDO • MEGA DRIVE  
SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 S. CAETANO  
SÃO PAULO TEL.: 744 4799

## \*\*\* SUPER MESA-SYSTEM \*\*\* GAME SALOONS



- ★ MESA SYSTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS RESIDÊNCIAS, BUFFETS, ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.
- ★ MEGA TIMER: CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO EM DIPLAY, CONTADOR DE EVENTOS.

**ESTUDAMOS LOCAÇÃO PARA A CAPITAL**

## GAME FESTA

FAÇA SUA GAME FESTA CONOSCO. ALÉM DE USUFRUIR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES, VOCÊ VAI ARRASAR E DEIXAR SEUS AMIGOS MORRENDO DE INVEJA.

**GAME SOFT. TALENTO EM TECNOLOGIA**  
TEL.: (011) 857.1757



## PROGAMES

MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

Seguindo CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP  
Tel: (011) 591-0039



## BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System. Televisores Importados.  
**ORÇAMENTO GRATUITO**

**SHOPPING ELDORADO**

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009  
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

# MANIAC GAMES



- Assistência Técnica Especializada
- Transcodificações a partir de 12 URV
- Conversões de todos os sistemas

**JAGUAR**  
Transcodificações e aparelhos com o melhor preço

- Cartuchos novos e semi-novos
- Atendemos todo o Brasil via Sedex

R. Domingos de Moraes, 211 - 2º and - Cj. 103 - São Paulo - SP - CEP 04010 970 - FONE/FAX (011) 573.0586

**MEGA**

Essa versão pode ser descrita como uma mistura de **Dragon Ball Z 1 e 2** para SNes. Os gráficos e o som estão bem trabalhados. Além disso, alguns personagens exclusivos dão o ar da graça agora. Um dos problemas

que pintaram se refere aos controles. Em vez de se empregar o joystick de 6 botões, foram acumuladas funções no controle tradicional, o que prejudica a jogabilidade. Fora isso é um delírio atrás do outro. Experimente!



# DRAGON BALL Z

**DETONADO**

## ESCAPE DOS RAIOS

Use **↖ + soco** para agarrar o raio inimigo e desviá-lo



Com **↔ + soco** você neutraliza a magia



A andróide n° 18 ativa um escudo com o mesmo comando



Quando o inimigo lançar um raio desse tipo contra você, existem 4 alternativas:



**↑↓↘ + soco**. Com esse comando você sai do raio de ação do ataque



**↓↖↔ + soco**. Dessa maneira, você anula o raio do inimigo e manda de volta um mais poderosos

## BRAÇO DE FERRO



Quando os dois lutadores se encontram com Dash eles passam a medir forças...



...então aperte soco rapidinho. O vencedor arremessa o outro

## NINGUÉM DERRUBA



Caso você seja arremessado ainda existem possibilidades de reação



Coloque o direcional 2 vezes para o lado do oponente e aperte qualquer botão de ataque para dar a resposta



Com direcional duas vezes para o lado contrário ao do oponente você cai de pé, são e salvo

## COMANDOS

A - soco e magia  
 B - chutes  
 C - voa/aterrissa  
 Trás + C - foge do inimigo de perto  
 A + B - carrega power 2 vezes para o lado - corrida  
 De perto, direcional para o adversário - arremesso

DRAGON  
 BALL Z  
 MEGA

4.0

BANDAI

16 Mega - N/D

2 Jogadores

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

## OS LUTADORES



O astro da série

foi o primeiro a obter os poderes de Super Saiya.

### GOLPES

→↔ + B: Super Dash

→↘↓ + B: Sliding Kick

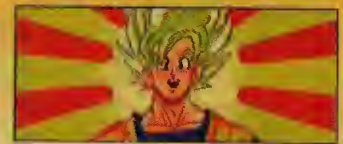
→↓ + B durante o salto: Thrash Down Kick

→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## SON GOKU



Meteor Attack: igualzinho à versão para SNes



Filho de Goku,

possui em seu interior uma força suprema que chega a superar os poderes do pai.

### GOLPES

→↔ + B: Super Dash

→↘↓ + B: Sliding Kick

→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## SON GOHAN



O Meteor Attack de Gohan consiste em vários chutes



Filho do grande

demônio Piccolo, herdou o nome do pai. Depois de se converter ao bem, recebeu poderes fantásticos.

### GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick

↙↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## PICCORO



Com o Meteor Attack ele ergue o adversário a pontapés



# DETONADO DRAGON BALL Z



É o príncipe da estrela Saiya, não admite a derrota.

**GOLPES**

→↘↓ + B: Sliding Kick Meteor Attack:?????, caso algum leitor descubra como o golpe é acionado, sua carta será benvinda!

## BEGITA



*Sliding Kick: eficiência também contra o CPU*



Filho de Begita, herdou o aguçado senso de batalha do pai. Outro que detém os poderes de Super Saiya.

**GOLPES**

→↘↓ + B: Sliding Kick  
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## TRANX



*Seu Meteor Attack começa com soco e acaba com pisão*

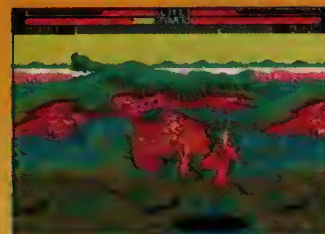


Amigo de Goku, treinou sob as orientações do mesmo mestre. Provavelmente é o terráqueo mais forte do pedaço.

**GOLPES**

→↘↓ + B: Sliding Kick  
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## KURIRIN



*Voadoras seguidas são seu Meteor Attack*



Faz parte do time de combate de Guinyu. Possui grande força de defesa. O corpo a corpo é seu ponto forte.

**GOLPES**

→↘↓ + B: Sliding Kick  
→↔ + B: Winning Pose (faz poses primeiro e depois se torna invencível)

## RECUUM



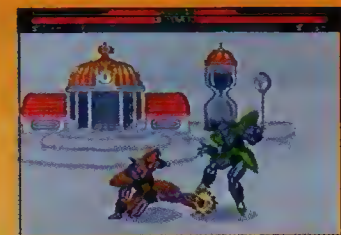
*Winning Pose: se der tempo de ficar invencível é fatal*



É o líder do time de combate e possui a temível habilidade de trocar de corpo, da qual o comando é guardado a sete chaves

**GOLPES**  
→↘↓ + B: Sliding Kick  
E há ainda o Body Change, em que troca seu corpo com o do adversário

## GUINYU



*O Sliding Kick também é acionável no ar*



É o autor do genocídio contra o povo do planeta Saiya. Seu sonho é dominar o universo, no qual espalha medo e terror.

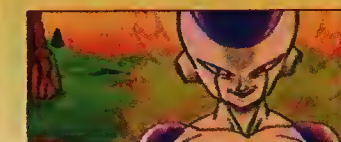
**GOLPES**

→↘↓ + B: Sliding Kick  
↙↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

## FREEZA



*Seu Meteor Attack é dos mais violentos*





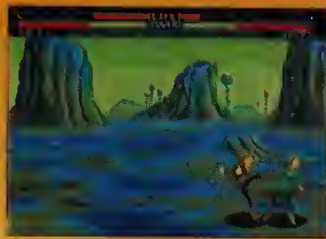
## ANDRÓIDE Nº 18

Ela é um dos

andróides especialmente criados para derrotar Goku. Seu inventor é o líder da organização Red Ribbon. Esposa de Kuririn.

### GOLPES

→↓ + B: Sliding Kick  
←↓ + B: Meteor Attack



*Sequência devastadora é seu Meteor Attack*



## PERFECT CELL

Reúne células

dos melhores lutadores do universo, como Goku e Freeza. Transformou-se na forma perfeita após incorporar os andróides nº 17 e nº 18.

### GOLPES

→↓ + B: Sliding Kick  
→← + B: Super Dash

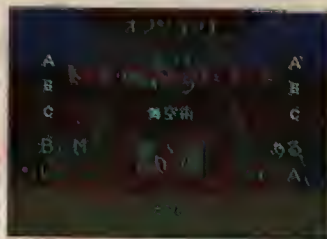


*Assim é difícil permanecer de pé*

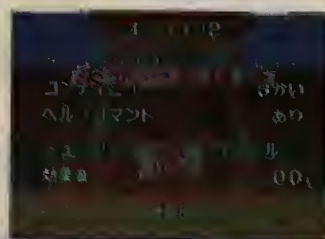


## OPTIONS

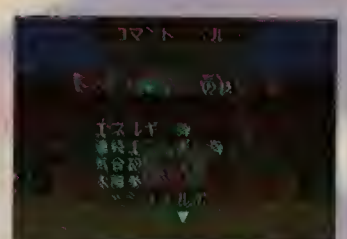
O menu de opções desse jogo é amplo e variado. Compõe-se de três páginas. Para acionar as outras páginas coloque o cursor na parte mais alta e aperte A, B ou C. Agora, meu caro, a escolha é toda sua



*Veja a configuração dos botões, ligar ou não a música e o tipo de radar*



*Aqui o nível de dificuldade do jogo, número de continues e o "on-off" da lista de comandos*



*Aqui você pode assistir à maioria dos golpes de cada um dos lutadores*

## VENÇA O CPU

### SuperGP Tática:

Para conseguir vencer o computador em qualquer nível de dificuldade não é preciso nenhum esforço sobrenatural. Proceda da seguinte maneira: assim que começar a batalha, voe e fique esperando no céu e carregando o power. O inimigo vai ficar perambulando no solo feito um bobo. Em determinado momento ele começa a dar um dash (corridinha) para o fim da tela e também voa (alguns inimigos depois do dash começam a carregar



*Fique esperando no céu e carregando o power*



*Se ele subir arreepe com sliding kicks sem parar*



*Na hora da tontura, mande raios nele*



*Com Perfect Cell use o Grand Slider (←↓ + B) sem parar*

power. Nesse caso siga-os e dê um dash até ficar sobre ele e retorne ao passo 1). Depois disso vá para cima dele e comece a aplicar Sliding Kicks sem parar. O inimigo vai ficar tomando todas, pois quando você ataca no céu não há defesa embaixo. Às vezes o inimigo faz isso contra você. Caso isso aconteça fuja com para trás e C, volte e continue a aplicar Sliding Kicks. Caso o inimigo fique tonto, não perca a oportunidade de lançar o raio mais poderoso que tiver.

**T**udo o que você gostaria de saber sobre **Super Metroid** mas tinha vergonha de perguntar está nas páginas a seguir. Os 24 Mega que a Nintendo gastou para fazer o cart são justificados. Trabalhamos dia e noite para chegar ao final do jogo. Conseguimos, é claro, mas não com 100% de aproveitamento. Faltaram dois itens para concluir a tarefa que é um dos maiores desafios dos últimos tempos em videogame. O jogo exige raciocínio e estratégia quase perfeitos,

# SUPER METROID



**DETONADO!**

além de doses cavalares de paciência. O jogo traz três finais. O mais completo só aparece para quem consegue terminar o jogo em até

três horas. Um tempo de 3 a 10 horas possui um final diferente e mais de 10 horas traz ainda outro fim. Dizem as más línguas que, com aproveitamento de 100% o jogador vê um final ainda mais incrível. Será verdade? **MK**

**+ de 100 DICAS!!**

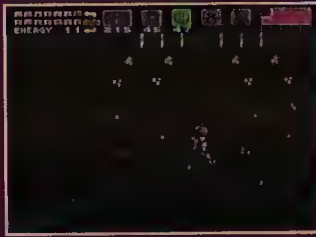
## COMANDOS ESPECIAIS



Deixar acionados só o charge beam e o ice beam. Ponha o ícone no power-bomb e carregue o tiro



Faça o mesmo para charge beam e wave beam



Faça o mesmo para charge beam e spazer



Idem para charge beam e plasma beam

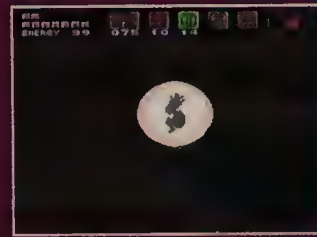
Munido do speed boots, corra até piscar, então agache-se. Assim você está pronto para o super-salto...



... ↘ + salto você faz isso para frente



Com o ícone fora do power bomb, carregue o tiro até piscar, aperte ↓ 2 vezes e solte 5 bombas



Essa técnica para carregar energia aparece na demo. Nosso pessoal não descobriu como fazer. E vocês?



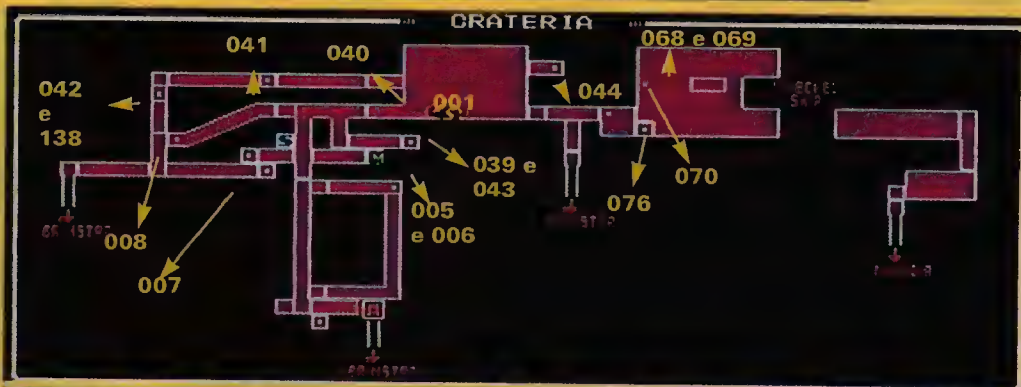
...com o botão de salto você pula verticalmente



...apertando R + botão de salto o movimento é na diagonal



# CRATERIA



**001** - Salve e recarregue armas e energia na sua nave



**005** - Com a Bomb, podem-se colocar minas



**006** - Atire mísseis nele. Se acabarem, use o tiro normal



**007** - Ao colher todos os mísseis, você fica com 230 tiros



**008** - Um Energy Tank (energia extra). São 14 no jogo



**039** - Use o Super Salto na diagonal a partir deste ponto...



**040** - ...para chegar até aqui, (a frente há itens preciosos)



**041** - Aqui, mais um Energy Tank e ...



**042** - ... um míssil. O outro será pego no final



**043** - Agora, dê um Super Salto na diagonal deste ponto...



**044** - ...e chegue a esta caverna onde há mais Power Bomb



**062** - Siga para Wrecked Ship e pegue mais mísseis



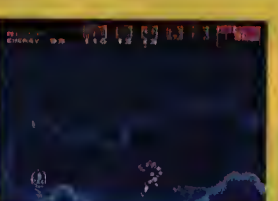
**068 e 069** - Acione o Super Salto no local da primeira foto. Ao chegar ao topo, dê um tiro e faça surgir o míssil escondido



**043** - Agora, dê um Super Salto na diagonal deste ponto...



**070** - Com o Super Míssil abra a passagem que o leva até aqui



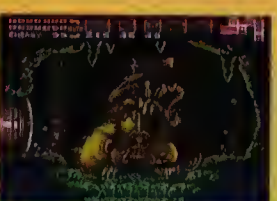
**076** - Alguns mísseis estão muito bem escondidos



**137** - Detone a passagem com a Power Bomb



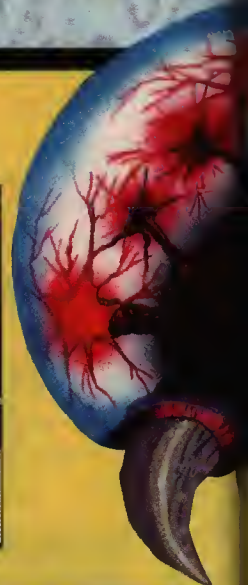
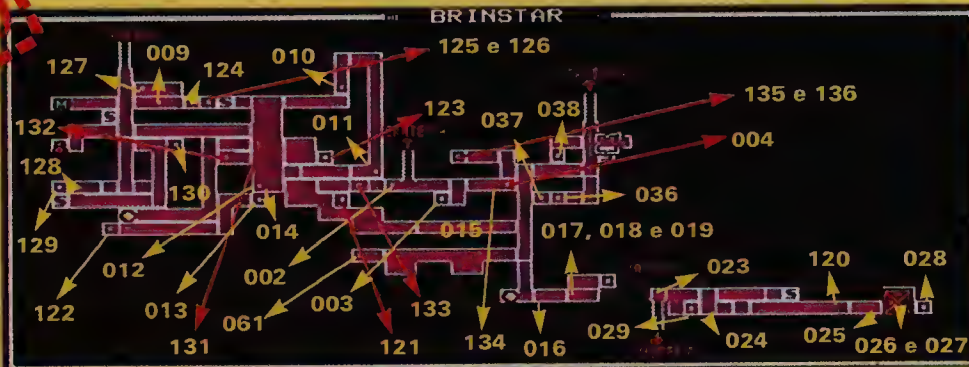
**138** - Está na hora de pegar o outro míssil



**139** - Após derrotar todos os mestres a passagem para Tourian vai se abrir



**DETONADO**



**002 - Morphing ball (aperte 2 vezes ↓)**



**003 - Pegue o primeiro missil aqui**



**004 - Aqui, outro missil**



**009 - Mais mísseis**



**010 - Atire mísseis na boca aberta**



**011 - Pegue o 1º Super Missil**



**012 - Missil fácil. Use a passagem...**



**013 - ...para pegar o Charge Beam**



**014 - Use a bomba para tomar impulso**



**015 - Use a corrida para passar**



**016 - Corra e salte para alcançar**



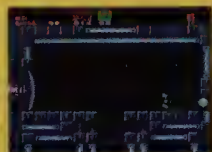
**017 - Atire em cima abra a passagem**



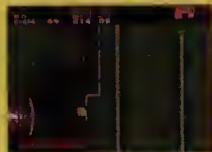
**018 - Salte 2 vezes usando a parede**



**019 - Spazer expande força da arma**



**023 - Abra a parede com Super Missile**



**024 - Abra caminho com bomba**



**025 - Mate-o com Super Missil**



**028 - Varia Suit: protegido do calor**



**029 - Energy Tank escondido**



**036 - Use a Power Bomb aqui...**



**037 - ...e consiga mais mísseis**



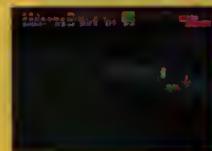
**038 - Outra P. Bomb debaixo da planta**



**061 - Agora dá pra pegar o X Ray Scope**



**120 - Use o Power Bomb**



**121 - Atravesse o cano**



**122 - Corra e destrua a passagem**



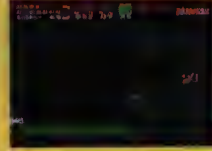
**123 - Mais Energy Tank**



**124 - Aqui um Reserve Tank e ...**



**125 - ...mísseis ao usar a passagem ...**



**126 - ...e mais um ao detonar a parede**



**127 - Super Missil na manha**



**128 - Pule para não cair**



**129 - Mais adiante há um S. Missile**



**130 - Power Bomb de difícil acesso**

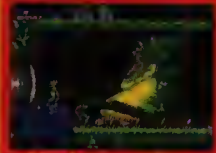
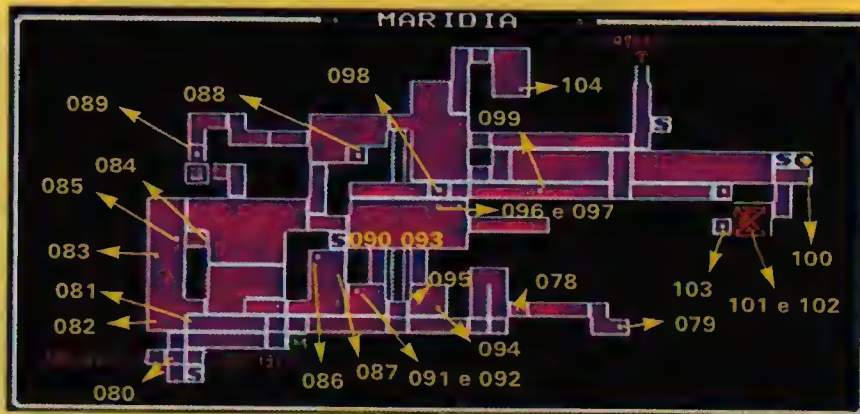


**131 - Com o Space Jump é fácil**



**132 - Colha mais armas**

# MARIDIA



026 - Atire um Super Missil na boca aberta



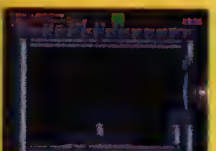
027 - Atire e jogue misseis na boca



133 - Power Bomb no caminho



134 - Energy Tank no teto



135 - Super Salto para chegar aqui...



136 - ...e pegar 2 itens



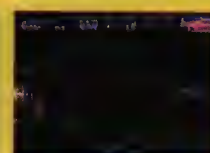
078 - Deixe-o abrir passagem



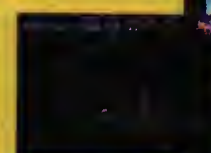
079 - Spring Ball: salto da esfera



080 - Destrua a redoma com P. Bomb



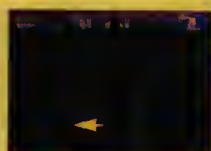
081 - Prepare-se para o Super Salto...



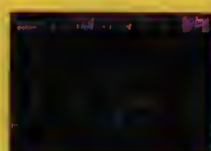
082 - ...e salte daqui para...



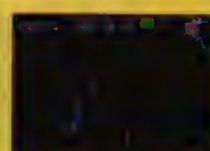
083 - ...pegar mais misseis



084 - Passe em forma de esfera...



085 - ...e adquira mais Super Misseis



086 - Suba nas costas da tartaruga



087 - Na parede há míssil



088 - Atrás da passagem, misseis



089 - Mais itens a vontade



090 - No fundo da areia há...



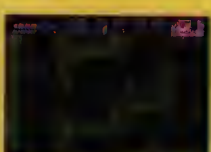
091 - ...Reserve Tank e ...



092 - ...misseis para sua coleção



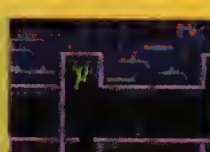
093 - No outro banco de areia há ...



094 - ...Power Bomb e ...



095 - ...mais misseis para facilitar



096 - Chegue aqui com Super Salto ...



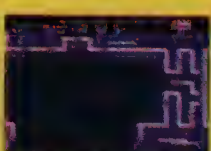
097 - ...e pegue mais armas



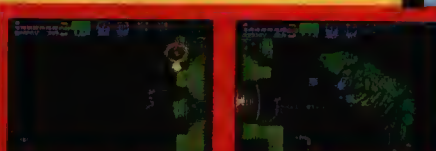
098 - Destrua-o com misseis



099 - Mais um Energy Tank



100 - Atire na parede e ganhe item



101 e 102 - Destrua os canhões. Detone o mestre com S. Misseis. Se for pego, fique girando o direcional bem rápido



103 - Space Jump: saltos no ar



104 - Plasma Beam: tiro poderoso

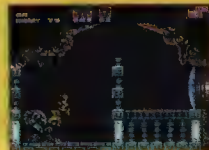


# NORFAIR

**DETONADO**



**020 - Energy Tank.**  
Vá por baixo



**021 - Pule alto com o Hi Jump Boots**



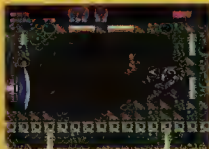
**022 - Pegue o míssil e siga em frente**



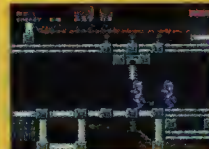
**030 - Missil escondido e latejante**



**031 - Passagem por cima neste míssil**



**032 - Speed Boots: muita velocidade**



**033 - Passe correndo com o Speed Boots**



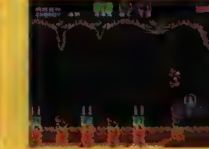
**034 - Tiro congelante com Ice Beam**



**035 - Congele os inimigos e passe**



**045 - Use mísseis ou tiro concentrado**



**046 - Pegue mais mísseis no caminho**



**047 - Pule usando a velocidade máxima...**



**048 - ...para chegar aqui e...**



**049 - ...pegar o Grappling Beam**



**050 - Use-o nesses blocos**



**051 - Pendure-se nesses bichos e ...**



**052 - ...pegue mais um Power Bomb**



**053 - Agora vá pegar o Energy Tank**



**054 - Mais míssil pelo caminho**



**055 - Atire no portão e pegue o míssil ...**



**056 - ...e o Wave Beam que atravessa paredes**



**057 - Mais míssil na moleza e ...**



**058 - ...use um Power Bomb para ...**



**059 - ...ir à sala do Reserve Tank e ...**



**060 - ...e do míssil bem escondido**



**105 - Fique na mão em forma de esfera**



**106 - Vá saltando para não cair**



**107 - Super Mísseis ou tiro carregado**



**108 - Screw Attack: salto destrutivo**



**109 - Detone com Screw Attack**



**110 - Armas no caminho**



**111 - Power Bomb na passagem**



**112 - Mate-o de costas**



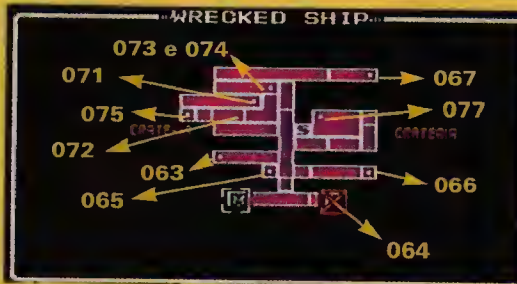
**113 - Mande Super Mísseis sem do**



**114 - Há um Power Bomb escondido**



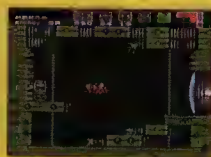
# WRECKED SHIP



**064 - Atire nos fogos.**  
Quando ele abriu os olhos, detone com mísseis e Super M.



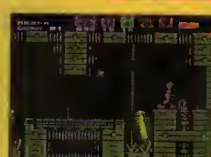
**063 - Use bombas para abrir a passagem**



**065 - Super Míssil adiante**



**066 - Outro Super Míssil**



**067 - Tudo ao mesmo tempo agora**



**071 - Vire esfera**



**072 - Pegue o míssil e use Power Bomb**



**073 - Use o Super Salto...**



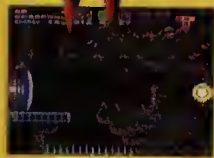
**074 - ...para pegar o Reserve Tank**



**075 - Agora é fácil mover-se na água**



**077 - Mais Energy Tank**



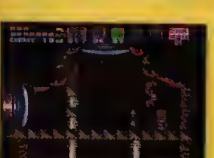
**115 - Destrua a cara e passe pela parede**



**116 - Outro Energy Tank**



**117 - Mísseis e passagem secreta...**

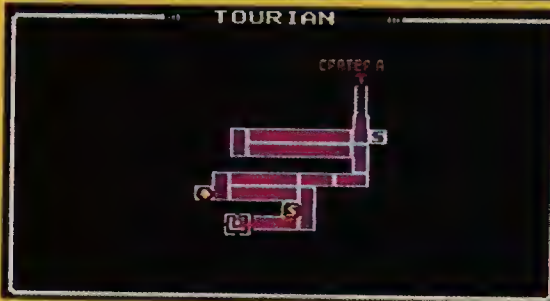


**118 - ...que leva a uma Power Bomb**



**119 - Aumente a coleção**

# TOURIAN

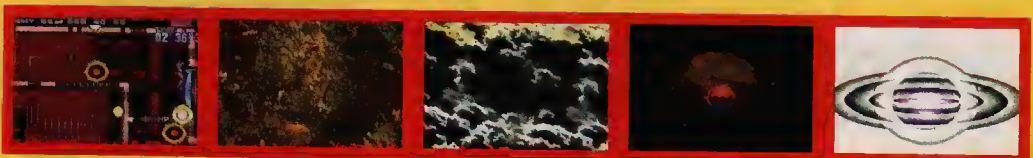


**140 - Acerte mísseis, Super mísseis ou tiro concentrado**



**141 - Depois da ajuda inesperada, detone de vez e corra para sua nave!**

# FINAL



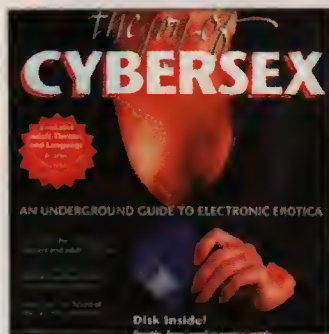
Depois de tudo, um final caprichado, com 3 conclusões: a revelação total (1) para quem...



...termina em até 3 horas, a parcial (2), de 3 a 10 h., e a última (3), para demora de mais de 10 h.

## EROTISMO CIBERNÉTICO BOTA FOGO NA TELINHA

As milhares de publicações eróticas, os filmes X-Rated (proibidos para menores de 18 anos) ou mesmo as caríssimas chamadas telefônicas aos serviços eróticos vão acabar parecendo novela das seis. Isso por causa da nova onda que assola o mundo - o CyberSex, o erotismo veiculado por meio de computadores que, como não poderia deixar de ser, está causando furor e controvérsia entre os usuários de micros e a opinião pública. Vídeos CD-ROM interativos, realidade virtual, simulações de áudio CD, revistas eletrônicas e



**DICA:** o guia de softwares erótico faz sucesso no exterior

games para adultos, todos contendo um fortíssimo apelo erótico, figuram entre alguns dos softwares já disponíveis para a linha PC, como mostra **The Joy of CyberSex**, um guia de erotismo eletrônico que foi lançado há



*Será que a época do namoro no cinema ou no carro está chegando ao fim*

pouquíssimo tempo e já obteve um notável sucesso de vendas nos Estados Unidos e no continente europeu. Os "PC boys" mais assanhadinhos estão em estado de graça. Já o pessoal que não tem acesso aos computadores e permanece fiel a seus consoles tradicionais não teve a mesma sorte. No que diz respeito a jogos

para consoles domésticos, apesar do lançamento eventual de um ou outro cartucho pirata com apelo erótico, as gigantes Sega e Nintendo nem pensam em aderir à nova febre. Em compensação, a nova geração parece não ter preconceitos desse tipo. O 3DO já prevê lançamentos quentíssimos para o seu CD-ROM.



## PROGRAMA LEGAL

Se você tem entre 11 e 18 anos e nem imagina se separar do seu computador durante o período de férias, a SCATA (Student Camp & Trip Advisors) possui um programa ideal. São cursos no exterior, do básico ao especializado, estruturados para que o aluno trave um

conhecimento maior com o mundo da informática. Além das aulas práticas, os inscritos participarão de atividades esportivas e culturais. Os cursos e hospedagem (campus) se dão em faculdades, como o Lasell College, em Massachusetts. Maiores informações pelo telefone: (011) 262-6482.

## KONAMI FAZ SOM PARA PC



**A** Konami inovou, só pra variar. Está lançando um

disquete com dados para MIDI. Existem versões para PC desde que se tenha um software sequencer capaz de ler dados MIDI (compatível para módulos de som Roland GS). Também funciona em qualquer Sintetizador compatível com arquivos MIDI Standart. Além desse Gradius, há mais 2 títulos a venda no Japão. O preço não chega a assustar: são US\$ 55.

## NÃO SE PERCA



O labirinto de ruas das metrópoles americanas

já é desvendável graças a X, o mini-computador instalável no painel do carro que mapeia ruas e locais da cidade. Nova York, Chicago... É só trocar o disquete e relaxar. Só falta o piloto automático!

# EPIC PINBALL

O pessoal que é ligado num bom fliperama pode festejar. A chegada de **Epic Pinball** para PC e Amiga vem trazer diversão sem compromisso para essa tribo. A US Shareware Company é a responsável pelo lançamento desse excepcional pinball eletrônico, com falas digitalizadas e mesas de scroll fluente. E o melhor é que a PCI já está trazendo a novidade para o Brasil. O lançamento do jogo nos Estados Unidos foi feito por meio de shareware. Ou seja, o usuário recebe gratuitamente uma versão contendo algumas partes do jogo. Nesse caso, o shareware de **Epic Pinball** contém quatro mesas. Depois de ver o jogo, basta ao usuário interessado fazer o registro (pagamento de uma taxa) para receber mais quatro variantes. Nada mal!



**TÁTICA:** em *Deep Sea* é fácil obter pontos. Comece lançando a bola na rampa (1). Quando ela chegar ao fliper (2), mire na caçapa (3). Na volta, deixe a bola bater no fliper esquerdo e segure-a no direito. Repita a operação. Você pode multiplicar os pontos na canaleta superior (4)



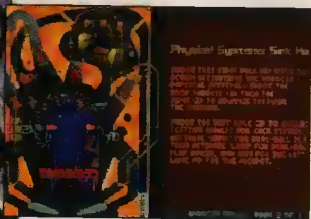
*Jungle já segue um estilo mais clássico*



*O excesso de rampas de Pot of Gold é bem capaz de causar um certo tédio*



*Enigma: o mais exótico de todos*



*As mesas trazem um manual. Consulte antes do jogo*



*Esse é o andróide que foi distribuído via shareware*

## PARA QUEM QUER MAIS



O jogo faz parte da série *Silver Pinball* (foto). Seus oito novos tabuleiros são os melhores, mas também é possível conseguir os anteriores, caso queira ampliar sua coleção.

### FICHA TÉCNICA (PC)

- Mínimo: PC 286 / 540 K de Ram
- 6 Mega instalados
- Placas de som: Sound Blaster, Roland e Audity

- Controles: teclado
- Pró: típico jogo de diversão simples
- Contra: recorde impossível em certas mesas

**OBRA-PRIMA EM QUADRINHOS**

Milhares de gibis são lançados a cada ano, mas apenas alguns recebem o status de obras-primas. Essa mini-série da Marvel pode ser considerada a obra-prima de 94. A série conta com 4 (pena que não fizeram mais...) edições, momentos importantes do universo Marvel. Entre eles encontram-se as primeiras aventuras do Quarteto fantástico, a morte de Gwen Stacy, etc. Mas o que faz da mini-série uma obra de arte é que todas as páginas são pintadas em tela, em



O Homem Aranha solta suas teinhas na mini-série

vez de desenhadas no papel, isto confere um realismo fantástico à obra e aumenta ainda mais o clima da narrativa, que se passa entre os anos 60 e 70. Outra curiosidade é que as histórias não são vistas pelo ponto de vista do herói, mas sim pelo de um fotógrafo, Phil Sheldon, que sofre e se emociona a cada luta que testemunha.



As ilustrações são impressionantes: o realismo vai desde...

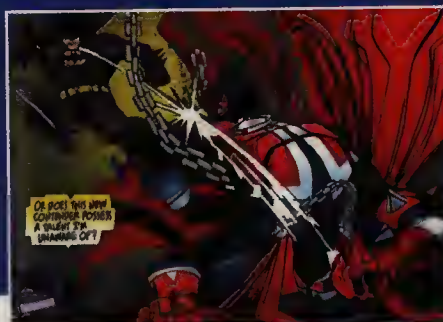


...as cenas externas até closes que chegam a lembrar uma câmera de cinema buscando um detalhe despercebido

**BATMAN E SPAWN**

Crossover quer dizer (nos quadrinhos) "cruzamento" de personagens. Já aconteceu com Super-Homem e Homem-Aranha, Batman e Hulk...). Agora a

badalação fica para Batman e Spawn. Sucesso em 93, Spawn retorna do inferno após um pacto com o diabo. Na volta encontra Batman e então...



Crossover na cabeça



## STREET NAS TELAS

Já é certo que Jean-Claude Van Damme será a estrela principal na versão para cinema de **Street Fighter**. Com orçamento de US\$ 30 milhões, o filme terá suas primeiras cenas rodadas em Bancoc, Tailândia. De lá, o set de filmagens voa para Brisbane, Austrália, onde o filme será concluído. Do roteiro pouco se sabe, mas é certo que Guile (Van



Damme) será o herói principal na luta contra Bison, Sagat e sua diabólica organização criminosa, a Shadaloo. Todos os 16 lutadores estarão presentes, o que inclui Fei Long, Cammy, Dee Jay e T. Hawk. Chun-li deve ser uma amiga íntima de Guile. Como a Capcom está co-financiando o projeto, cabe a ela a aprovação final, incluindo

roteiro e elenco. A preocupação é com a censura. A Capcom quer que o filme seja permitido a partir dos 13 anos, mas ao mesmo tempo quer um filme cheio de ação e violência. Na redação rola uma aposta para saber quem fará os papéis dos outros 15 lutadores. Você aí em casa, qual é o seu palpite?

## DESENHO SÓ COM RESERVAS

Enquanto Ryu, Ken e companhia preparam sua invasão a Hollywood, acontece no Japão a estréia de um desenho em longa-metragem. O desenho também conta com os 16 lutadores e as

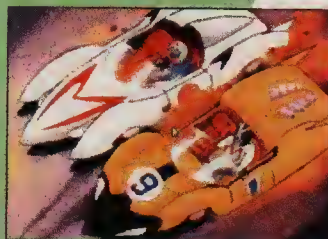
reservas para a estréia já estão sendo vendidas desde o dia 29 de abril. O dia do lançamento deve ser anunciado brevemente nos jornais nipônicos. Só assiste quem tem a reserva na mão, coisas do Oriente.



## UM GRANDE HERÓI DAS PISTAS

A geração 70 está cada vez mais em voga. Depois de Ultraman (ver **SuperGP 2**), é a vez de Speed Racer voltar. Herói absoluto de sua geração, Speed volta na época em que o Brasil perdeu o seu maior herói das pistas, Ayrton Senna. Speed é um corajoso piloto que participa de perigosas provas através do mundo. Seu carro, o Mach 5, é dotado de vários dispositivos ultra-modernos

acionados por botões que ficam no volante do carro. Comemorando seus 25 anos está sendo lançada nos EUA uma coleção de gibis, em 3 volumes, com novas aventuras. A Accolade saiu na frente na produção de jogos com o herói.



## RPG GANHA CONCURSO



Lançado pela fábrica de brinquedos Estrela em dezembro de 93, Hero Quest já vendeu mais de 21 mil unidades entre jogos e aventuras. Devido ao sucesso, a Estrela resolveu apostar forte no segmento e irá promover a partir do próximo mês um supercampeonato de RPG'S. O jogo? Hero Quest, é óbvio. Com essa estratégia a empresa alcançou uma venda de 135 mil RPG'S de tabuleiro este ano. O Kamikaze falou que está treinando desde já e que essa está no papo.

## TERROR VIRTUAL NA TELA

Se você é um daqueles fissurados em games é bom se cuidar. A Triumph Releasing acaba de lançar nos EUA (em breve aqui) um filme que promete deixar você com alergia de computador. Trata-se de Brainscan, estrelado pelo pequeno astro Edward Furlong. Edward é um jovem que compra um game recém-lançado em CD-ROM. No game mata uma pessoa. Na manhã seguinte, ao abrir a geladeira, encontra um pedaço do cadáver. É só o começo!

# FINAL STAGE

O final de Art of Fighting 2 é um dos melhores de Neo Geo. Cada personagem possui seu próprio final, como é óbvio, e no caso de

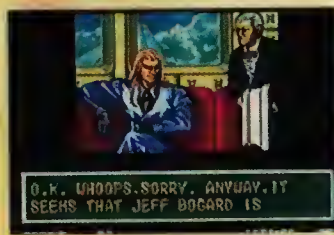
derrotar o temível Geese Howard, pode ser vista ainda outra animação. Nós usamos Takuma e derrotamos

Geese. Na hora da verdade, a luz se apaga e Geese foge feito um coelhinho assustado. O final dessa história tem seu verdadeiro início em Fatal Fury 1.

Depois se segue o final personalizado de Takuma e, no Staff Roll, surgem várias situações engraçadas envolvendo os personagens. Confira!



Quando você está prestes a soltar uma magia, a luz se apaga...



...e Geese foge para o Japão, onde terá problemas com os Bogard



Com o braço machucado, Takuma pede a seus filhos que sigam...



...seu exemplo e não deixem morrer sua arte de luta



**NOVA CULTURAL**

**Fundador**

VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Diretoria**

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

**SUPER GAME POWER**

ANO 1 - Nº 3 - JUNHO DE 1994

**REDAÇÃO**

**Diretor Editorial:** Iara Rodrigues

**Editor:** Matthew Shirts

**Editor Assistente:** Marcelo Moraes

**Chefe de Arte:** Marco A. Sismatta

**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri

**Secretário de Produção:** Walmir Dionizio

**Editoração Eletrônica:** Verônica Naami Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma

**Assistente de Produção:** Jaime de Lima

**Consultor (textos e fotografia):**

Marcela Camera

**Consultores (jogos):** Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingana (mapas), Cássio Blaisi Oliveira, Spencer Stachi

**MARKETING**

**Gerente:** José Renato D. Aguiar

**Gerente de Produto:** Henri Zetune

**Assistente de Marketing:** Roberto Carnicelli

**Propaganda e Promoção:** Carlos Eduardo Guido, Ione Fabiano, Hiraka Sasaki, Ana Paula P. Serra, Edgor Morelli

**PUBLICIDADE**

**Gerente:** Lucia M. Rascio

**Coordenadora:** Ane Shirley M. Ramos

**Contato:** Fobiana F. da Amaral Kerr

**Marketing Publicitário:** José Renata D. Aguiar

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**SUPERGAMEPOWER** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azeveda, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; **Caixa Postal** 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

# SUPER MÁQUINA

Agora você  
pode ter em sua  
Loja ou  
Residência o  
máximo em  
diversão  
eletrônica.

A "Eu Sou" traz pra  
você as super  
gabinetes  
Winners  
Champion para  
lojas e o Winners  
Boy para  
residências.



O Winners Boy  
é um gabinete  
com medidas  
reduzidas que  
já vem com TV  
e pode ser  
equipado com  
video game  
MEGADRIVE,  
SUPER  
NINTENDO e  
outros. Uma  
ótima opção  
de  
entreterimento  
para  
residências,  
consultórios,  
clubes,  
locadoras,  
buffets etc.

A "Eu Sou" também fornece  
comandos,  
com as últimas novidades do  
momento, fontes,  
complementos e acessórios de  
alta qualidade.



Fábrica e Show-room  
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital  
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

# AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora outros vão pedir água.



**AGORA EM 2 VERSÕES:**

**COMPATÍVEL COM  
MEGA DRIVE\*  
I, II E III**

**COMPATÍVEL COM  
SUPER NES\* E  
SUPER FAMICOM\***

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*